JUNI 96

Jahrgang 8
Ausgabe 3
Juni 1996

Artikel-Nr.: 5009603

SPECIAL: DISNEY'S PINOCCHIO

C L U B

Nintendo

FIRST LOOK

Terranigma

Neues Futter für Zelda-Fans

FIRST LOOK

Toy Story

Renderwahnsinn auf dem Game Boy

SPECIAL

EM Soccer

So könnt Ihr daheim mit kicken!

Disney Interactive

© Disney

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

D 31192 F

Immer eine
Nasenlänge voraus.

Disney
Pinocchio

Stark! Pinocchio, den tollen Zeichentrickfilm von Walt Disney, gibt's jetzt auch als spannendes Videospiel für Super Nintendo™ und Deinen Game Boy™. Begleite Pinocchio auf seiner Entdeckungsreise durch eine Welt, wie Du sie noch nie gesehen hast. Du gelangst sogar bis in den Bauch eines riesigen Wals. Und bei drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen hast Du auch als Einsteiger gleich die Nase vorn.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.
© Disney
Designänderungen vorbehalten

EDITORIAL

QUANTENSPRÜNGE

In weniger als vier Wochen wird das NINTENDO 64 in den japanischen Kaufhäusern stehen und eine neue Videospiel-Ära einleiten. Bereits jetzt liegen den Händlern tausende von Vorbestellungen vor. Als Veröffentlichungstag wurde ein Sonntag gewählt, damit kein Spieler die Schule schwänzen oder dem Arbeitsplatz fern bleiben muß. Den 23. Juni werden viele Japaner wohl in der virtuellen 3D-Welt von SUPER MARIO 64 oder PILOTWINGS 64 verbringen. Auch in den USA ist man nach der E3-Messe schon sehr gespannt auf das NINTENDO 64. In Nordamerika wird das Gerät ab 30. September erhältlich sein. Wenn Ihr mehr über Nintendos 64-Bit Konsole und die ersten Spiele erfahren wollt, dann lest unseren Messebericht ab Seite 10. Noch bevor das NINTENDO 64 hierzulande erscheinen wird, haben wir uns dazu entschlossen, auch das Club Magazin in die 3. Dimension zu katapultieren. Bereits seit Wochen arbeiten wir mit unseren Grafikern an einem extrem geheimen „Project Reality", das wir schon fast vollendet haben. Erste Layout-Veränderungen könnt Ihr schon in dieser Ausgabe entdecken. Schreibt uns bitte, ob wir auf dem richtigen Weg sind! Neben der Modernisierung des Magazin-Layouts beschäftigen wir uns zur Zeit mit dem neuesten Action-Adventure aus dem Hause Enix. In Japan ist TERRANIGMA unter dem Namen Tenchi Sou Zou (dt. Schöpfungsgeschichte) bekannt und schon seit einem Jahr auf dem Markt. Da es zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine englische Version des Spiels gibt, muß der gesamte Bildschirmtext vom japanischen ins deutsche übersetzt werden. Ihr könnt Euch also vorstellen, daß wir ganz schön im Streß sind…

Ihr dagegen könnt Euch jetzt ganz entspannt zurücklehnen und in die Welt von Nintendo eintauchen. Für Rollenspieler gibt es ein informatives Special (Seite 26), Fußball-Profis werden sich auf das EM-Special (Seite 42) stürzen und trauernde Take That-Fans können auf Seite 73 ein paar Tränen vergießen.

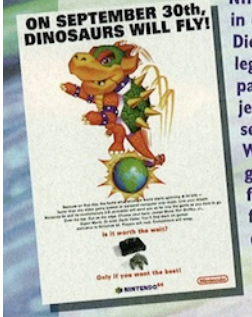
Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch

Claude Moyse

HOT NEWS

FLUGSAURIER IM KOMMEN

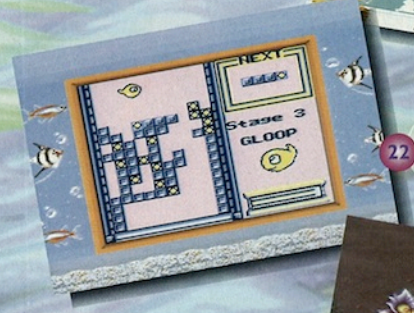
Los Angeles – (mp) „Am 30. September werden die Dinosaurier fliegen" – So könnte man die Überschrift des Plakats übersetzen, das momentan in den Vereinigten Staaten überall für Furore sorgt. Dieses Datum markiert nämlich den offiziellen Einführungstermin des NINTENDO 64 in den USA. Die großangelegte PR-Kampagne läuft jetzt bereits seit einigen Wochen mit großem Erfolg. Die Vorfreude auf die Super-Konsole wächst und wächst. Auf der weltweit größten Unterhaltungselektronik-Messe, der E3 in Los Angeles, war die anstehende Markteinführung des NINTENDO 64 das beherrschende Thema. Lest dazu auch den Messebericht unseres Chefredakteurs Claude Moyse, der vom 16. bis 18. Mai für Euch vor Ort war. Ab Seite 10 hat er seine Impressionen des riesigen Videospiel-Spektakels für die Leser des Club Nintendo-Magazins zusammengefaßt.



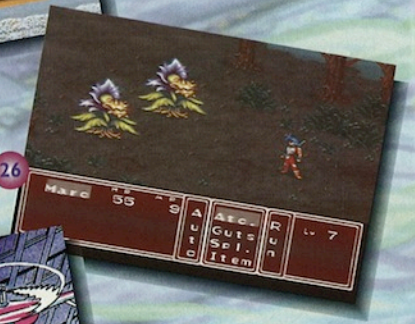
E3 Messebericht
~
Das Nintendo 64 erobert Amerika!
10

Terranigma
~
Der Zelda-Thron wackelt gewaltig.
14

Toy Story
~
Woody, Buzz und die anderen Toys sind los!
18



Tetris Blast
~
Eine Bombenmischung aus Tetris und Dr. Mario.
22



Das 1 x 1 der Abenteuer
~
Alles über Action-Adventures und RPG's.
26

Super Mariozilla (Teil 2)
~
Neues von Marios unheimlichen Metamorphosen.
62

INHALT

3/96

FIRST LOOK

Terranigma (Super Nintendo) 14
Toy Story (Game Boy) 18
Tetris Blast (Game Boy) 22

ZOOM IN

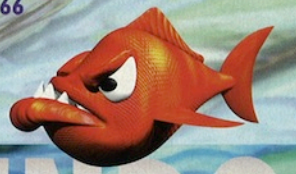
Kirby's Dream Course (Super Nintendo) 30
Toy Story (Super Nintendo) 44
Kirby's Block Ball (Game Boy) 50
Donald In Maui Mallard (Super Nintendo) 54
Pinocchio (Game Boy) 58
Tim In Tibet (Game Boy) 60

CLASSIX

Zelda III – A Link To The Past (Super Nintendo) 68
Donkey Kong Classics (NES) 72

RUBRIKEN

Editorial 3
Nintendo News 6
Mailbox 8
E3 Messebericht 10
Das 1 x 1 der Abenteuer 26
Trick Zone 36
Poster: Kirby 38
Hotline 40
EM Fußball Special 42
Comic: Super Mariozilla (Teil 2) 62
System Charts 66
Mailbox (Fortsetzung) 73
Rätsel/Impressum ... 75



CLUB NINTENDO

Info Line: 01 30/58 06 (11-19 Uhr) Redaktions-Fax: 0 60 26/95 03 10

Nintendo Center Postfach 15 01 63760 Großostheim

NEWS NEWS NEWS

CLUB NINTENDO SHOP

DM 19,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr)

Ein T-Shirt im Winter? Einen Kalender im Sommer? Tja, der Club Nintendo Shop ist eben cool! Holt Euch die Artikel, bevor Euch jemand zuvorkommt!

DM 5,– (in Briefmarken)

Super Mario Art T-Shirt

Schickt die Bestellkarte mit allen Angaben (Lieferanschrift, Mitgliedsnummer, T-Shirt Größe M, L oder XL, Unterschrift der Eltern) an den Club Nintendo,
„Super Mario Art",
Postfach 1501
63760 Großostheim

World Of Nintendo Kalender 1996

Legt dem Briefumschlag DM 5,- in Briefmarken bei und vergeßt nicht, uns die Lieferanschrift und Eure Mitgliedsnummer mitzuteilen. - Club Nintendo,
„W.o.N. Kalender 1996",
Postfach 1501
63760 Großostheim

Challenge 2/96

Es ist an der Zeit, die Challenge des vergangenen Heftes aufzulösen. Scheint gar nicht so einfach gewesen zu sein. Aber die Besten der Besten haben sich auch diesmal wieder der Herausforderung gestellt und den Endgegner aus dem „Illusion Of Time"-Extralevel fotografiert. Alle diejenigen, denen das nicht gelungen ist, können ihn in voller Pracht auf dem obenstehenden Screenshot bewundern. Auf alle Fälle ist hier die ultimative Liste der zehn obercoolen Leser, deren Einsendungen uns zuerst erreichten:

Sven Helms, Ocholterfeld
Georg Walther, Günzburg/Denzingen
Sebastian Ulm, Neustadt
Tina Deeg, Biebrigheim
Stefan Kull, Schramberg
Simon Stenzel, Leinfelden-Echterdingen
Claudia Eifert, Eitorf
Christian Liebsch, Großkugel
Thomas Krus, Dormagen
Efkan Müller, Bad Tölz

Mario meets Mario

Vor einigen Monaten fand im Magazin der Süddeutschen Zeitung ein ungewöhnlicher Wettbewerb statt. Unter dem Motto „Geschenke, die man nicht kaufen kann" konnten sich die Leser ihre sehnlichsten Träume erfüllen lassen. Für Mario Siewert aus Duisburg wurde ein ganz besonderer Traum wahr: Der Elfjährige gewann einen eintägigen Aufenthalt bei Nintendo of Europe in Großostheim. Und da sein kleiner Bruder Benno (7) sonst sicher vor Neid geplatzt wäre, durfte er Mario und dessen Eltern natürlich begleiten. Schon die Begrüßung für Familie Siewert fiel erstklassig aus: „Super Mario" kam auf „Yoshi" dahergeritten und „Donkey Kong" hatte sogar eine Verabredung mit einer flotten Affendame sausen lassen, um den Siewerts die Hand zu schütteln. Anschließend erfuhr Mario in der Redaktion alles über die Produktion des Club Magazins und über die Bearbeitung der Videospiele für den deutschen Markt. An der Screenshot-Maschine konnten Mario und Benno Bilder von ihren Lieblingsspielen machen.

Zum Mittagessen servierte „Super Mario" dann so leckere Nintendo-Spezialitäten wie „Pizza Yoshinola", „Salat à la Cranky" oder „Schnitzel Schwammerland". Nach dieser Stärkung machte Mario Siewert dann noch einen Abstecher zum „Consumer Service", bevor er als erster Spieler in Deutschland in das neue Action-Adventure „Terranigma" für das Super Nintendo (über das wir übrigens in dieser Ausgabe brandheiß berichten) hineinspielen durfte. Doch damit noch nicht genug, den größten Kracher hatte sich das Nintendo-Team natürlich für das große Finale aufgehoben: Mario durfte sich von einem bunten Gabentisch sein Lieblingspräsent auswählen. Spontan entschied er sich für das begehrte „More Fun Set". Auch sein Bruder Benno suchte sich ein kleines Geschenk aus. Leicht ermüdet, aber glücklich verabschiedete sich Familie Siewert anschließend nach einem langen und speziell für Mario und Benno äußerst ereignisreichen Tag. Noch lange winkten „Super Mario" und „Donkey Kong" ihren beiden neuen Kumpels hinterher...

Mario und sein Bruder beim Testen von „Terranigma" (SNES).

Feierliche Bescherung: Ein „More Fun Set" und eine Urkunde.

Erscheinungsdaten

Künstler halten sich nur selten an feste Termine – das gilt natürlich auch für Spieledesigner, die darüberhinaus auch mit technischen Problemen zu kämpfen haben. Aus diesem Grund haben sich die Erscheinungsdaten einiger Spiele verschoben, über die wir bereits berichtet haben. „Kirby's Dream Course" (SNES) und „Donald In Maui Mallard" (SNES) werden nun doch erst Mitte Juni auf den Markt kommen. „Kirby's Block Ball" (GB) und „Tim In Tibet" (GB) werden ebenfalls erst im Juni erscheinen. „Kirby's Adventure Super Deluxe" (SNES) ist sogar auf 1997 verschoben worden. Ein anderes Spiel, dessen Titel wir noch nicht verraten dürfen, soll statt dessen der kommende Weihnachts-Superhit für das Super Nintendo werden. Auch die Fertigstellung der ersten „Nintendo 64"-Spiele steht der Veröffentlichung einiger Super Nintendo-Spiele im Weg. So müssen wir wahrscheinlich auf „Super Mario RPG" (SNES) verzichten, das wir in Ausgabe 1/96 kurz vorgestellt haben. Ein Trost kommt gleich in doppelter Hinsicht mit zwei tollen Rollenspielen, die bisher nur in Japan erhältlich sind. Eines davon heißt „Terranigma" (SNES) und wird bereits in dieser Ausgabe vorgestellt. Wenn alles klappt, könnt Ihr das Spiel Ende September in Euren Händen halten.

MANCHMAL SCHLUMPFEN SIE WIEDER!

Die französische Firma Infogrames, erfolgreichster Hersteller von Videospielen nach Comic-Vorlagen, arbeitet zur Zeit am zweiten Teil ihres Bestsellers „Die Schlümpfe". Der Erstling erschien vor zwei Jahren und ist mittlerweile zu einem Klassiker auf dem Super Nintendo und dem Game Boy geworden. „Die Schlümpfe" bestachen vor allem durch die wunderschöne und comic-gerechte Grafik. Einzig der hohe Schwierigkeitsgrad wurde von manchen Spielern bemängelt, weswegen Infogrames „Die Schlümpfe 2" mit einem neuen „Options"-System versehen hat. Wer sich für LEICHT, MITTEL oder SCHWIERIG entschieden hat, darf sich als nächstes aussuchen, mit welcher Art von Schlumpf er das Abenteuer bestreiten will – weiblichen Fans steht sogar Schlumpfine zur Verfügung. Auch an der Kollisionsabfrage hat man bei Infogrames gebastelt, über unfaire Stellen im Spiel dürfte sich niemand mehr beklagen können. Das überraschendste an „Die Schlümpfe 2" ist jedoch die farbenfrohe Grafik, die den Vorgänger fast schon blaß aussehen läßt. Schlumpfen könnt Ihr Anfang 1997 auf dem Super Nintendo und dem Game Boy, über eine Nintendo 64-Version wird zur Zeit nachgedacht.

Jungs schlumpfen wahrscheinlich mit ihm, ...

...während Mädchen lieber mit ihr schlumpfen.

Nintendo im Internet

Wenn Eure Eltern einen PC mit Internet-Anschluß haben, dann könntet Ihr doch mal unsere amerikanische Schwesterfirma „Nintendo of America" besuchen. NOA veröffentlicht ein monatliches Club Magazin mit dem Namen „Nintendo Power". Die heißesten News und die besten Tips & Tricks findet Ihr unter der Adresse

http://www.nintendo.com

SOUND & VISION WETTBEWERB

Was wäre ein Club-Magazin ohne einen Aufruf zu einem abgefahrenen Wettbewerb? Selbstverständlich wollten wir Euch auch diesmal nicht enttäuschen und haben uns eine ganz besondere Herausforderung ausgedacht. Diesmal braucht Ihr weder Papier, Bleistift noch einen Controller. Nein, Ihr benötigt entweder Papis Videokamera (Schön vorsichtig!) oder Euren Kassettenrekorder und jede Menge Kreativität. Unter dem Motto „World Of Nintendo" freuen wir uns jetzt schon auf Eure schönsten Hörspiele und abgedrehtesten Video-Kunstwerke. Erlaubt ist, was gefällt! Ihr könnt Szenen aus Videospielen nachdrehen, Euch neue Stories ausdenken oder einfach zum Thema „Nintendo" wild drauflosquatschen. Eine ganz dringende Bitte an Euch haben wir allerdings: Eure Kunstwerke sollten auf gar keinen Fall länger als zehn Minuten sein!!! Schließlich wollen wir uns alle Einsendungen anschauen, um die besten prämieren zu können.

Wie Ihr ja wißt, lohnt es sich immer, an unseren Wettbewerben teilzunehmen. Diesmal haben wir jedoch einen ganz besonderen Knaller auf Lager. Es gibt sage und schreibe zehn der neuen blauen Game Boys zu gewinnen! Und damit noch nicht genug. Die besten drei Einsender erhalten zusätzlich noch so tolle Preise wie Kirby's Dreamland 2, Asterix & Obelix und den Top Secret Spieleberater. Also, jetzt aber nix wie ran an die Arbeit! Schickt Eure Tapes an:

Club Nintendo
„Sound & Vision"
Postfach 1501
63760 Großostheim

Einsendeschluß:
28.06.1996
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Preis
Blauer Game Boy,
„Kirby's Dream Land 2" (GB),
„Asterix & Obelix,
Top Secret Spieleberater

2. Preis
Blauer Game Boy,
„Asterix & Obelix (GB),
Top Secret Spieleberater

3. Preis
Blauer Game Boy,
Top Secret Spieleberater

4. – 10. Preis
Blauer Game Boy

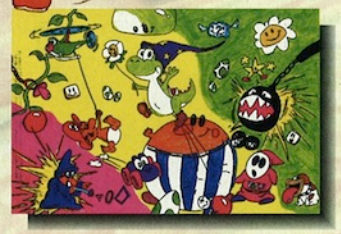
Mailbox

Spiel ohne (Alters)grenzen

Liebes Nintendo Team!
Darf sich eine 36jährige Mutter dreier Kinder auch wünschen, in Eurem Clubmagazin abgebildet zu sein?
Ich bin ein wirklich absoluter Nintendo-Fan, seitdem ich ZELDA III-A LINK TO THE PAST auf dem Super Nintendo gespielt habe. Ab diesem Tag wurde meine Leidenschaft zu Adventures und Rollenspielen immer größer, aber auch andere Spiele finden bei mir großen Gefallen. Somit habe ich bis heute über 130 Super Nintendo Spiele in meine Konsole geschoben. Dies ist natürlich nur möglich, wenn man gute Tauschpartner hat und sich auch hin und wieder von einem Spiel trennen kann.
Am allerallerbesten von den Spielen hat mir bisher das Zelda-Abenteuer für das Super Nintendo gefallen, ja so sehr, daß ich mir vor ca. einem Jahr ein NES gekauft habe, um die ersten beiden Teile von Zelda spielen zu können.
SUPER METROID ist mein zweites Lieblingsspiel, dicht gefolgt von SECRET OF EVERMORE, das ich bereits nach zwei Spielstunden fest ins Herz geschlossen hatte. Ich weiß auch, daß ich in meinem Alter als Videospieler keine Ausnahme darstelle, nur gestehen viele Gleichaltrige ihre Leidenschaft zu Videospielen leider nicht ein.
Meine Gameboy-Spielesammlung umfaßt 23 Spiele. Hier sind ZELDA IV-LINK'S AWAKENING und MYSTIC QUEST meine absoluten Favoriten. (Bitte, bitte mehr von diesen Spielen.)
Zum Schluß habe ich noch eine Frage, die die Soundtracks von Videospielen betrifft. Ich weiß, daß es in Japan von fast jedem, zumindest jedem Rollenspiel einen Soundtrack auf CD gibt. Könnt Ihr mir sagen, ob man diese Soundtracks auch in Deutschland kaufen kann?

Christel Fischer, Waffenbrunn

Hallo Christel!
Vielen Dank für Deinen Brief, in dem Du Dich ja selbst als Videospiel-Oma outest, sehr mutig. Vielleicht gibt das vielen Gleichaltrigen einen Anstoß, sich auch mal aufzuraffen und uns ebenfalls einen Brief zu schreiben, wir würden uns freuen.
Doch nun zu Dir. Zu Deiner Anfrage nach den Soundtracks können wir Dir leider auch keine konkreten Angaben machen, Dir aber die Empfehlung geben, einfach mal in den einschlägigen deutschen Anime-Magazinen (Magazine über japanische Zeichentrickfilme) nachzuschlagen. Dort wirst Du mit Sicherheit einige Anbieter japanischer Soundtrack-CD's finden.



Markus Haubrich, Münster

Riccardo Siemann, Gohmsdorf

AUFRUF
FORUM FÜR FANS

Ab der nächsten Ausgabe wollen wir Euch anregen, uns zu ganz bestimmten Themen Eure Meinung mitzuteilen. Wir bieten Euch also ein FORUM, von dem wir uns erhoffen, daß Ihr mit uns und anderen Fans über Themen diskutiert, die Euch interessieren. Im ersten Forum soll es um ROLLENSPIELE und ACTION ADVENTURES gehen. Schreibt uns also, welche Rollenspiele Euch am besten gefallen, was Ihr an den Spielen gut findet und was weniger. Oder erzählt uns, was Euch an Rollenspielen langweilt und warum Ihr vielleicht lieber Spiele anderer Genres bevorzugt. Wir warten auf Eure Meinungen.
Natürlich freuen wir uns auch über Ideen und Vorschläge, welche Themen man in Zukunft im FORUM besprechen könnte.

Timo Mas, Bingen-Kempten

JOKE BOX

Erik hat gerade radfahren gelernt. Stolz eiert er um die Ecke und fährt eine alte Oma um. „Kannst Du nicht klingeln, Du Lümmel?", meckert die Oma. „Klingeln schon, aber nicht radfahren!"
Sven Reimer, Neumünster

„Gestern habe ich meinem Mann gesagt, daß ich ihn nicht mehr sehen will." „Und, ist er gegangen?" „Nein, er hat das Licht ausgemacht!" *Patrick Nebel, Pohheim*

Fragt der Lehrer Fritzchen: „Was stellst Du Dir unter einer Brücke vor?" Fritzchen antwortet: „Na Wasser!" *Stefan Kreitlein, Uffenheim*

Mit Betteln und Flehen

Hallo Club Nintendo!
Ich weiß, daß es zwecklos ist, aber ich weiß nicht mehr, was ich noch tun soll. Dies ist bereits mein zwanzigster Brief an Euch mit Bild, Witzen, Fragen und Tips und Tricks. Was soll ich nur noch machen? Ich würde Euch bezahlen, ich würde Euch anbetteln, ich würde vor Euch auf die Knie fallen, bitte, bitte, bitte, meine Nerven sind am Ende. Ich raste aus, wenn das so weitergeht! Ich möchte doch nur einmal, nur ein einziges Mal im Heft erscheinen... Engin Efe, Datteln

Tja, Engin, wie Du siehst, ist es Dir gelungen. Trotzdem solltet Ihr versuchen, in Zukunft nicht durch Kniefall oder Betteln im Magazin zu erscheinen, sondern vielmehr durch Kreativität. Den Brief von Engin haben wir abgedruckt, weil die Art, in der er seine Verzweiflung ausdrückte, auch sehr kreativ war. Die Nachahmung wird jedoch nicht empfohlen.

Fraktion gegen Frust

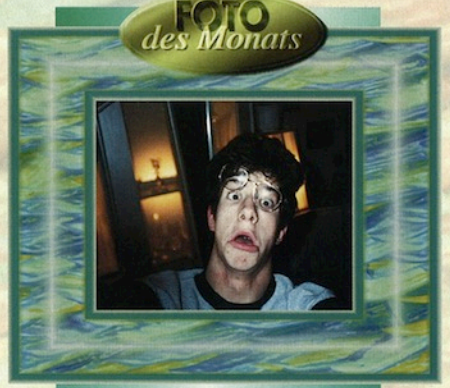
Liebe Club Nintendo Redaktion!
Seit über einem Jahr habe ich nichts mehr von mir hören lassen. Aber weil ich Ferien habe, dachte ich mir: schreib mal wieder. Und zwar eine Antwort auf ekelhafte, diskriminierende und beleidigende Briefe, sogenannte ‚Frustbriefe'. Allerdings gibt es auch Aussagen in diesen Briefen, die bei mir ein wenig Zustimmung finden. In Ausgabe 6/95 zum Beispiel beginnt ein Brief mit dem Satz: „ ... , heute möchte ich mich mit ein wenig Kritik an Euch wenden." Ein ‚wenig' ist gut, das könnte glatt in die JOKE BOX. Ich denke, daß man auch Kritik üben kann, ohne gleich beleidigend zu wirken. Zuerst kommt er auf die JOKE BOX zu sprechen. Natürlich treffen einige der Witze nicht jedermanns Geschmack, doch das heißt noch lange nicht, daß sie deshalb gleich Sch... sind. Weiterhin meint er, daß die Fragen der QUESTION MARK ziemlich dämlich wären. Auch hierzu kann ich nur sagen, daß manche Fragen vielleicht nicht jeden interessieren, aber deshalb haben sie dennoch ihre Berechtigung. Genauso verhält es sich mit dem FOTO DES MONATS. Er denkt, es sei Platzverschwendung. Ich bin anderer Meinung, die Idee ist recht schrill, auch wenn die Auswahl nicht immer optimal ist. Desweiteren werden die Bilder der GALLERY von ihm durch den Dreck gezogen. Sicherlich sind einige der Bilder abgepaust, doch ich denke, daß sie deshalb noch immer Kunstwerke sind. Schließlich steckt auch hier viel Arbeit dahinter. Und außerdem zeigt Ihr ja auch viele Bilder, die ganz offensichtlich nicht abgepaust sind, zum Beispiel die vom Kirby-Malwettbewerb. Damit noch nicht genug, kritisiert er auch noch den Donkey Kong Country Comic, den Ihr vor einigen Ausgaben im Heft hattet. Ich finde, daß der Comic mal etwas anderes war, eine Abwechslung zum klassischen Mario Comic.
So, nun aber genug. Ein Riesenlob für Euer Magazin darf natürlich nicht fehlen.

Markus Haubrich, Münster

Hallo Markus!
Es tut gut, mal ein wenig konstruktive Kritik zu hören. Schließlich sollt Ihr, die Leser, auch mitbestimmen, wie Euer Magazin auszusehen hat. Deshalb freuen wir uns immer über Vorschläge, Kritik und neue Ideen. An dieser Stelle Dir, Markus, und allen anderen Lesern vielen Dank, daß Ihr uns nun schon über Jahre hinweg die Meinung sagt. Weiter so!

Jan-Hendrik Wille, Schiffdorf

FOTO des Monats



Nachdem uns einige Briefe erreichten, in denen sich recht negativ über das Foto des Monats geäußert wurde, haben wir uns entschieden, wirklich nur noch dann ein Foto des Monats abzudrucken, wenn wir einen absoluten Kracher haben. Und den haben wir diesmal. Das Foto zeigt Marcus Budnick aus Berlin, nachdem er den Nintendo 64 Artikel in einer der letzten Ausgaben gelesen hat. Einfach umwerfend! Laßt nicht locker, Leute. Schickt uns auch weiterhin Eure verrücktesten und abgedrehtesten Schnappschüsse!

Stefanie Sigel, Baar

Design-Ente?

Hallo Club Nintendo!
Der Aufforderung auf den Leserbriefseiten folgend, ist hier mein erstes Fax an Euch. Auf den Leserbriefseiten des CN 2/96 stand, daß Ihr das Layout der Inhaltsseiten sowie der System Charts verändert habt. Sehr extrem waren diese Veränderungen aber nicht. Auf den Inhaltsseiten kann ich beim besten Willen keine Designveränderung erkennen, das war wohl 'ne Ente. Allerdings gefallen mir die Seiten, so wie sie jetzt sind, recht gut. Es wäre nur schön, wenn Ihr die einzelnen Systeme besser voneinander trennen könntet, farblich beispielsweise. Auf den Chartsseiten gab es immerhin eine Veränderung, die Charts sind jetzt rechteckig und etwas ausführlicher. Ich finde es sehr gut, daß Ihr die SNES-Charts auf zwanzig Spiele erweitert habt. Allerdings wäre es schön, wenn die Top 20 etwas größer wären. Dafür könntet Ihr die Challenge rausschmeißen oder an einen anderen Platz im Heft verfrachten, so toll finde ich die nicht mehr. Auch wäre eine Rubrik schön, in der steht, seit wievielen Ausgaben das Spiel in den Charts ist. So das wär's!
MAY THE FORCE BE WITH YOU,
Oliver Berneburg, Kassel

Hi Oliver,
Du bist ja ein sehr genauer Beobachter der Veränderungen des Magazinlayouts. Wir gehen mal davon aus, daß Du bei der Lektüre dieses Heftes aus dem Staunen nicht mehr herauskommen wirst. Schließlich hat sich bezüglich des Magazindesigns doch einiges getan. Wir haben alle Anstrengungen unternommen, das Heft noch cooler und übersichtlicher zu gestalten. Wir hoffen natürlich, daß wir damit den Wünschen unserer anspruchsvollen Leserschaft gerecht werden. Daher noch einmal die Bitte: Sagt bzw. schreibt oder faxt uns Eure Meinung! Wir sind wahnsinnig gespannt darauf, zu erfahren, ob Euch das neue Magazindesign gefällt. Lob und Tadel sind willkommen!!!

QUESTION MARK ?

In den meisten Mario-Abenteuern heißt die Dame, die gerettet werden will, Prinzessin Toadstool. Doch in SUPER MARIO LAND und im ‚Super Mario Bros.' Film ist ihr Name Daisy. Sie sieht aber (zumindest für mich) immer gleich aus. Was ist denn nun der Unterschied zwischen den beiden?
Frank Bürmann, Brühl

Nun, ganz einfach. Daisy ist die Ex-Freundin von Mario, mit der er zusammen war, bevor er Toadstool kennengelernt hat. Die Tatsache, daß die beiden sich ähnlich sehen, liegt an Marios Frauen-Geschmack.

Wann ist die erste Clubzeitschrift erschienen? *Andre Wussow, Aachen*

Die erste Clubzeitschrift erschien im Jahr 1989. Damals sah die Zeitschrift allerdings noch etwas anders aus als heute. Sie nannte sich ‚PLAY NINTENDO' und war eigentlich mehr ein News-Flyer, der aus nur acht Seiten bestand. Das Magazin hat also eine beachtliche Entwicklung mitgemacht.

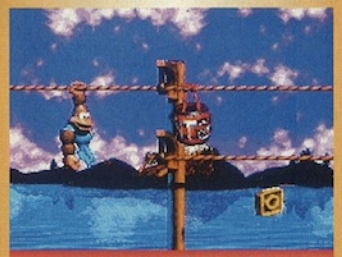
WILLKOMMEN IN DER 3 DIMENSION!

Los Angeles – (cm) Mit einem gewaltigen Paukenschlag stellte Nintendo of America auf der zweiten E3 (Electronic Entertainment Expo) Anfang Mai der Weltöffentlichkeit das Nintendo 64 und die dazugehörigen ersten Spiele vor. Überraschenderweise waren fast alle gezeigten Spiele schon fertig, so daß einem pünktlichen Erscheinen der High-Tech-Videospielkonsole nichts mehr im Weg stehen dürfte. Auch für das Super Nintendo Entertainment System gab es einige unerwartete Neuheiten. In der Branche hatte man die E3 bereits ungeduldig erwartet. Schließlich war man gespannt, was Nintendo im „Next Generation"-Bereich bieten würde. Doch wie nicht anders zu erwarten, war das Nintendo 64 bereits am ersten Messetag der Publikumsliebling und die E3 für Nintendo ein Riesenerfolg.

Die Hauptattraktion auf der E3 – Super Mario auf dem Nintendo 64.

NEUHEITEN: SUPER NINTENDO

Eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten wurde bereits im letzten Jahr mit einem Sequel versehen. Nachdem auch „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest" innerhalb kürzester Zeit zum Bestseller wurde, war für Insider klar, daß ein dritter Teil einfach folgen mußte. Die Vorstellung von „Donkey Kong Country 3 – Dixie's Double Trouble" war also fast schon vorherzusehen. Die Entwickler bei Rare haben wieder ganz tief in die Grafik-Trickkiste gegriffen und dem Super Nintendo Bilder entlockt, die kaum jemand für möglich gehalten hätte. Auch was die Spieltiefe betrifft, hat sich einiges getan. Soviel zur Story: Donkey und Diddy sind verschwunden und Dixie macht sich auf die Suche nach den beiden. Sie vermutet ihre Freunde auf einem Eiland nahe der Kreminsel (aus dem zweiten Teil). Dort angekommen, trifft sie Kiddy Kong, einen neuen Verbündeten mit nützlichen Fähigkeiten. „Donkey Kong Country 3 – Dixie's Double Trouble" war zwar erst zu 20% fertiggestellt, machte aber schon in dieser frühen Version einen fabelhaften Eindruck. Das Spiel soll noch vor Weihnachten in Deutschland erscheinen.



Donkey Kong Country 3 – Dixie's Double Trouble (SNES)

Ein anderer Nintendo-Superstar – in Deutschland ganz besonders beliebt – ist der Held in einem unglaublich umfangreichen Spielesampler mit vollständig gerenderten Grafiken. „Kirby Super Star" (oder auch „Kirby's Fun Pack") haben wir bereits vor zwei Ausgaben unter dem japanischen Titel „Kirby's Adventure Super Deluxe" vorgestellt. „Kirby Super Star" ist das erste Modul, das sage und schreibe acht (!) verschiedene Spiele beinhaltet. Kirby zeigt wirklich alles, was er so drauf hat – zwei neue Jump'n Run-Titel, ein paar Geschicklichkeitsspiele und einige Sportspiele. All das findet sich auf einem einzigen Modul, das in typischen Kirby-Farben daherkommt. Mit einem Unterschied jedoch – zum ersten Mal präsentiert Nintendo einen gerenderten Kirby, der zwar nach wie vor kugelrund und zartrosa ist, aber erstmals in die dritte Dimension vorstößt.

Kirby Super Star (SNES)

Neben Terranigma wurde ein weiteres Adventure/Rollenspiel vorgestellt. Es trägt den Titel „Lufia II – Rise Of The Sinistrals" und erscheint noch diesen Sommer in den Staaten. Anschließend wird an der deutschen Version gewerkelt, die im November in Deutschland erscheinen soll. Hierzulande wird das Spiel übrigens einfach nur „Lufia" heißen. Lufia ist eines der anspruchsvollsten Rollenspiele aus Japan – viele Rätsel des Spiels haben unsere Redaktion schon zum Verzweifeln gebracht. Bereits im nächsten Heft werden wir mehr über den neuen Rollenspiel-Hammer aus dem Hause Taito berichten.

Wer sich bereits seit längerem fragt, was aus dem berühmten FX-Chip (kommt in „Starwing", „Stunt Race FX" und „Super Mario World 2 – Yoshi's Island" zum Einsatz) geworden ist, der kann sich freuen – „Winter Gold" ist seit langem mal wieder ein Sportspiel von Nintendo, das schon im Vorspann einen coolen Eindruck macht. Digitalisierte Filmaufnahmen und hämmernde Techno-Rhythmen machen Lust auf mehr. Sechs olympische Winterdisziplinen stehen anschließend zur Auswahl – eine actionreicher als die andere.

Auch wenn das neue Nintendo 64 dem Super Nintendo Entertainment System auf der E3-Messe ganz klar die Show gestohlen hat, so muß man sich trotzdem keine Sorgen um die Zukunft der 16-Bit Konsole machen. Wer über die weiteren Super Nintendo-Neuheiten mehr erfahren will, sollte sich die nächste Ausgabe des Club Nintendo Magazins nicht entgehen lassen, denn viele Spiele konnten wir aus Platzgründen nicht erwähnen.

GAME BOY (HARDWARE & SOFTWARE)

Nintendo hat auf jeder Messe mindestens eine Überraschung auf Lager. Auf der diesjährigen E3 war eine der Überraschungen der neue Game Boy Pocket. Er ist 30% kleiner und flacher als der bekannte Game Boy und hat darüberhinaus einen neuartigen LCD-Bildschirm, der das Spielgeschehen bei allen Lichtverhältnissen optimal sichtbar macht. In Japan erscheint der neue Game Boy im Juli, in den USA im September und in Deutschland... soll er hoffentlich schon Anfang Oktober erhältlich sein. Der Game Boy Pocket ist wirklich ein Hammer! Er paßt in jede Hemd- oder Hosentasche, sieht cool aus (silber) und ist kompatibel zu allen erhältlichen Game Boy-Spielen.

Eines der ersten Spiele, das Ihr auf dem Game Boy Pocket ausprobieren solltet, ist eine Neuentwicklung von Rare. Die englischen Grafikkünstler haben es tatsächlich geschafft, das Referenzspiel „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest" für den Game Boy umzusetzen. Wie Ihr Euch denken könnt, hat sich der Name geändert, so daß wir voller Stolz den zukünftigen Game Boy-Superhit „Donkey Kong Land 2" ankündigen können.

Donkey Kong Land 2 – Diddy's Kong Quest (GB)

Ein besonderer Publikumsliebling war das Spiel „Tetris Attack" (auch für das Super Nintendo). Am letzten Messetag fand ein Wettbewerb statt, der auch den Zuschauern anschaulich machte, welch hohen Suchtfaktor dieser neue Tetris-Klon hat.

„Kirby's Block Ball" wurde mit der Ankündigung auf der Messe vorgestellt, daß sich der Erscheinungstermin des Knödel-Arkanoids etwas verzögern wird.

Tetris Attack (SNES, GB)

Zum Schluß noch eine Bemerkung am Rande, die Euch stolz machen sollte! Der blaue Game Boy aus der Special Edition erscheint exklusiv nur in Deutschland – und das, weil die deutschen Fans eindringlich nach einem solchen verlangt haben. In Japan wird der Game Boy Pocket übrigens nicht silber sein, sondern in fünf verschiedenen Farben (grau, schwarz, rot, gelb und grün) auf dem Markt erscheinen.

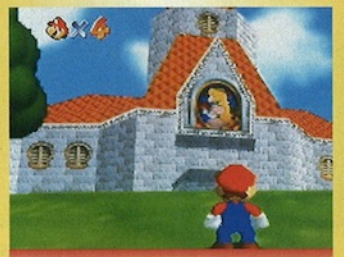
WILLKOMMEN IN DER 3. DIMENSION!

NINTENDO 64

Endlich ist es da! Auf dem größten Messestand der E3 präsentierte Nintendo die 64-Bit Videospielkonsole mit dem schlichten Namen Nintendo 64. Nach vier Jahren haben Silicon Graphics und Nintendo ein „kleines" Wunder vollbracht. Keine andere Videospielkonsole hat soviel Rechenpower wie das Nintendo 64. Aber jeder Spieler weiß, daß es nicht auf die Hardware alleine ankommt, sondern vor allem auf die Software. Also betraute man niemand geringeren als Super Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto mit der Entwicklung der ersten

Super Mario 64

Spiele. Wen wundert es, daß „Super Mario 64" das begehrteste Spiel auf der E3 war. In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlich darüber berichten, doch soviel vorweg: „Super Mario 64" wird den Begriff ‚Videospiel' neu definieren und den Videospielmarkt revolutionieren, es ist das beste Videospiel aller Zeiten und läßt keinen mehr los, wenn man einmal damit angefangen hat. Die Story: Bowser hat wieder einmal Prinzessin Toadstool entführt, was natürlich Mario auf den Plan ruft. Mario rennt und hüpft sich zu Bowsers Festung, wo es zu einem einzigartigen Duell kommt. Das Besondere an „Super Mario 64" ist nicht nur die farbenfrohe Rendergrafik, die dreidimensionale Perspektive und die neuartige Spielsteuerung. Zum ersten Mal, seit es Videospiele gibt, bewegt sich der Spieler vollkommen frei in einer virtuellen (künstlichen) Welt. „Virtual



Super Mario 64

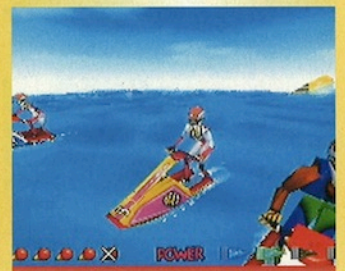
Reality" ist schon seit längerem ein Schlagwort, das die Entwickler benutzen, um ihre Visionen von zukünftigen Computerspielen zu beschreiben. Shigeru Miyamoto ist es als erstem gelungen, den Begriff in die Praxis umzusetzen. Für virtuelle Welten braucht man keinen PC, keine Monitorbrille und keinen Datenhandschuh – alles was man braucht, ist „Super Mario 64".

Super Mario 64

Der zweite Miyamoto-Titel heißt „Pilotwings 64" und ist eine Flugsimulation, die im Gegensatz zu anderen Spielen aus diesem Genre vor Action nur so strotzt. Im Action-Teil des Spiels mußt Ihr bestimmte Aufgaben lösen (Ringe durchfliegen, Objekte abschießen, zielsicher landen usw.). Im Simulations-Teil steht der Flugspaß im Vordergrund. Hier gibt es keine Vorgaben. Sucht Euch das Flugobjekt Eurer Wahl aus, gleitet durch die Wolken und bewundert die fantastischen Landschaften. An dieser Stelle sollte man auch den Nintendo 64-Controller mit dem innovativen Analog-Stick erwähnen, der

Pilotwings 64

die Steuerung der neuen 3D-Spiele kinderleicht macht. In „Pilotwings 64" dient der Analog-Stick der Steuerung der Flugobjekte, während die Knöpfe auf der rechten Seite zum Verstellen der Kameraperspektive gedacht sind. Während „Pilotwings" auf dem Super Nintendo eher etwas für Flugsimulations-Freaks war, ist „Pilotwings 64" ein Spiel für alle, die tolle, fotorealistische Grafiken und heiße Action lieben.



Wave Race 64

Auch „Wave Race 64" wurde auf der E3 gezeigt. Man hat das Spiel seit der Erstvorstellung auf der japanischen Shoshinkai-Messe noch einmal gründlich überarbeitet und erkennt es jetzt kaum wieder. Statt mit Booten flitzt man nun auf Jetskis durch die Wasserlandschaften. Das Spiel erinnert beim ersten Eindruck stark an „F-Zero" (SNES), bietet jedoch mehr Action und einen 2-Spieler-Modus. „Blast Corps." hieß auf der Shoshinkai noch „Blast Dozer", sonst hat sich jedoch nichts verändert. Ihr steuert verschiedene Zertrümmerungsmaschinen oder Mechwarriors und walzt alles nieder, was im Weg steht. Das hört sich ziemlich destruktiv und sinnlos an, macht aber einen Riesenspaß. Auf der E3 war „Blast Corps." einer der Publikumsrenner. Besonders beeindruckend ist die Grafik und die Darstellung der gewaltigen Explosionen, wenn Ihr störende Objekte plattfahrt.

Star Wars – Shadows Of The Empire

Wie nicht anders zu erwarten, ist Lucas Arts „Star Wars – Shadows Of The Empire" einer der stärksten Titel für das Nintendo 64. Viele haben sich gefragt, ob eine Cartridge im Gegensatz zur CD genügend Speicher bietet, um realistische Grafiken darzustellen und Original-Soundtracks abzuspielen. „Star Wars – Shadows Of The Empire" ist die Antwort darauf. Ihr bewegt Euch in den Original-Kulissen der Spielfilme und lauscht den Original-Orchesterklängen der George Lucas-Filmstudios. Jeder Level ist anders, mal gibt es 3D Shoot'em Up-Sequenzen, mal wandert Ihr in der Ich-Perspektive durch Raumschiffe und bekämpft imperiale Troopers.

Cruis'n USA

Rare erfreute die Messebesucher mit den Umsetzungen ihrer Arkade-Klassiker „Killer Instinct" und „Cruis'n USA". Beide Spiele konnten voll überzeugen!
Weitere Spiele, die auf der Messe entweder öffentlich oder nur ausgewählten Besuchern vorgeführt wurden, sind „Super Mario Kart R", „Starwing 64", „Kirby's Air Ride", „Doom 64", „Body Harvest", „Goldeneye 007", „Turok – Dinosaur Hunter" und „Robotech".

Super Mario Kart R

Kirby's Air Ride

Goldeneye 007

Turok – Dinosaur Hunter

Starwing 64

Das diesjährige Nintendo-Motto lautete „Focused On Fun", was soviel bedeutet wie „auf Spaß gezielt". Das Nintendo 64 trägt den Untertitel „Fun Machine" (dt. Spaß-Maschine). Wie man sieht, hat Nintendo den Zeitgeist erkannt. Es kommt nicht nur auf High-Tech an, der Spaß muß im Vordergrund stehen. Die Besucher der E3 waren sich nach drei heißen Tagen, die sie zum Großteil am Nintendo-Stand verbrachten, einig: Das Nintendo 64 ist der Garant für unendlichen Spielspaß und wird ein riesiger Erfolg werden. Bleibt zum Schluß noch die Frage zu beantworten, wann die Wunderkonsole nach Deutschland kommt. Wenn alles klappt, könnt Ihr das Gerät im Spätherbst in Euren Händen halten und Euch selbst ein Bild von den unglaublichen Fähigkeiten der Hardware und der faszinierenden Spieltiefe der Software machen. Wir bleiben am Ball und berichten ab jetzt in jeder Ausgabe ausführlich über alles, was es zum Thema Nintendo 64 Neues gibt.

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch ein Exklusiv-Interview mit Shigeru Miyamoto und stellen ausführlich „Super Mario 64" und andere Titel vor.

TERRANIGMA

Es ist soweit: Zum ersten Mal werfen wir einen Blick auf unser neuestes Abenteuerspiel, das voraussichtlich im September hier bei uns erscheinen wird. Wir haben zwar bis jetzt nur die japanische Fassung gespielt, sind aber vom Spielverlauf und den grafischen Umsetzungen so begeistert, daß wir Euch dieses Highlight nicht vorenthalten können! (tg)

Das Abenteuer wartet!

Bereits auf den ersten Blick könnt Ihr sehen, wieviel Mühe sich die Programmierer von Enix bei der Gestaltung des Spieles gegeben haben. Sie haben mit ihrer Liebe zum Detail dafür gesorgt, daß sich dieses Spiel nahtlos in die Nintendo-Abenteuer einreiht. Besonders bemerkenswert ist, daß sich die Story im Spiel ändert, je nachdem was Ihr macht, bzw. wie Ihr Euch entscheidet. Daß somit langanhaltender Spielspaß garantiert ist, brauchen wir wohl nicht noch extra zu betonen!

Wunderschöne Zwischengrafiken verwöhnen Eure Augen!

Betretet Ihr eine der unzähligen Höhlen, ist Non-Stop-Action angesagt.

Auf Eurer Reise kreuz und quer über den Globus könnt Ihr jede Menge Städte besuchen. Später im Spiel steht Euch sogar ein Flugzeug zur Verfügung.

© QUINTET/KAMUI FUJIWARA/ENIX 1995

Die Herausforderung

Ihr beginnt das Abenteuer als kleiner Junge, der wohlbehütet in einem Dorf lebt. Eigentlich bietet das Leben in einem solch winzigen Dorf nicht viel Aufregendes...wenn da nicht diese verbotene Tür wäre! Als Ihr eines schönen Nachmittags in Euer Wohnhaus zurückkehrt, haben sich die Bewohner vor der verbotenen Tür versammelt. Verdächtige Geräusche seien dahinter hervorgedrungen! Naja, das Schicksal nimmt seinen Lauf in Form zweier Krüge, die Ihr gegen die Tür werft. Ihr geht hinunter in den dunklen Keller und findet dort...aber wir wollen ja nicht gleich alles verraten. Auf jeden Fall ist etwas passiert, als Ihr wieder nach oben kommt...

Nach Eurer Rückkehr aus dem Gang hinter der verbotenen Tür sind alle Menschen im Dorf zu Eis erstarrt.

Die Darsteller

Neben dem Helden, den es ja natürlich in jedem Abenteuerspiel geben muß, leben in der Welt von „Terranigma" jede Menge Leute, die ihm mehr oder weniger helfen. Einige dieser Personen wollen wir Euch hier schon mal vorstellen, denn es ist schließlich wichtig, daß man weiß, mit wem man es zu tun bekommt. Haltet Augen und Ohren immer offen, damit Euch keine wichtige Information entgeht.

Der Dorfälteste

Er zog unseren jungen Helden auf, als ob er sein eigener Sohn wäre und steht ihm immer mit Rat und Tat zur Seite.

Das Mädchen

In so jungen Jahren kann man zwar noch nicht richtig von einem Liebespärchen sprechen, aber ihr Verhältnis zum Helden der Geschichte kommt dem schon sehr nahe.

Der Held

Obwohl uns nicht überliefert ist, was mit seinen Eltern geschah, können wir doch mit ruhigem Gewissen sagen, daß er ein sehr glückliches und zufriedenes Leben im Haus des Dorfältesten führt. Zumindest solange, bis ihn seine Neugier dazu treibt, die verbotene Tür zu öffnen. Von diesem Zeitpunkt an wird aus dem unscheinbaren Jungen ein Mann!

Das Spiel

Dörfer und Städte

Natürlich braucht jeder Held einen Zufluchtsort, an dem er sich von den Strapazen der anstrengenden Reisen und Kämpfe erholen kann. Dazu gibt es in diesem Abenteuerspiel jede Menge Städte und Dörfer. In den jeweiligen Hotels könnt Ihr Euren Energiehaushalt wieder in Ordnung bringen oder auch den aktuellen Spielstand abspeichern. In Geschäften könnt Ihr, wenn Ihr über die jeweiligen Zahlungsmittel verfügt, Rüstungen und nützliche Gegenstände kaufen, die Euch Euren Erfolg erleichtern können. Für kostbare Juwelen sind sogar magische Utensilien zu erstehen.

Gespräche

Die meisten unter Euch sind bestimmt keine ausgebildeten Talkmaster, was Euch aber nicht davon abhalten sollte, mit jedem der Menschen, die Euch begegnen, ein kleines Schwätzchen zu halten. So erhaltet Ihr wichtige Tips und Informationen. Wenn gar nichts mehr hilft, verbringt die Nacht einfach in einem Hotel!

Das Menü

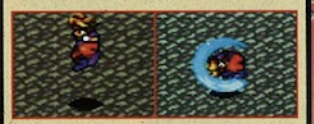
Was auf den ersten Blick ein wenig verwirrend aussieht, präsentiert sich schon nach wenigen Spielminuten als äußerst komfortables Optionsmenü. Ihr könnt hier sogar Karten der jeweiligen Labyrinthe abrufen!

Mit der Select-Taste gelangt Ihr zu diesem Bildschirm. Hier könnt Ihr die verschiedenen Optionen einstellen.

Die Kämpfe

Wie bereits aus anderen Abenteuerspielen bekannt sein dürfte, kommt es dann und wann mal zum Kontakt mit Gegnern, die Euch Eure Lebensenergie rauben wollen. Für diesen Fall haben sich die Programmierer ein paar besondere Aktionen für den Helden einfallen lassen.

Die wirbelnde Klinge



Zu den besonders durchschlagkräftigen Aktionen zählt die Attacke der wirbelnden Klinge. Dazu müßt Ihr springen und während des Sprungs Eure Waffe betätigen.

Die schleichende Klinge

Noch effektiver, jedoch auch wesentlich schwerer auszuführen, ist die Attacke der schleichenden Klinge. Während Euer Held rennt, müßt Ihr springen und mit der Waffe zuschlagen.

Die Prinzessin

Dieses Mädel kennen wir doch bereits, oder? Sie sieht zwar der Freundin unseres Hauptdarstellers täuschend ähnlich, ist jedoch die Prinzessin eines Königreichs. Nicht lange nach dem Beginn Eurer Reise werdet Ihr Bekanntschaft mit ihr schließen. Aber bereits nach wenigen Augenblicken spürt Ihr die Aura der Geheimnisse, die sie umgibt. Laßt Euch nicht von ihrer Schönheit und ihrer Anmut blenden, denn sie steht als Sinnbild für eine der größten Herausforderungen, die Euch erwarten.

Die Unterwelt

Der erste Teil des Abenteuers spielt in einer Unterwelt, in der sich neben Eurem Heimatdorf auch noch fünf geheimnisvolle Türme befinden. Sobald Ihr das Dorf verlaßt, befindet Ihr Euch in einer fremden Welt, deren graphische Gestaltung stark von allem abweicht, was Ihr bis jetzt gesehen habt. Ihr könnt Euch innerhalb dieser Welt frei bewegen, wobei Eure Aufgaben jedoch genau festgelegt sind. Habt Ihr alle Aufträge in diesem Abschnitt erledigt, gelangt Ihr in die Oberwelt.

Das Heimatdorf

Bevor Ihr Euch den eigentlichen Aufgaben zuwendet, solltet Ihr das Heimatdorf des Helden erst einmal genau unter die Lupe nehmen. Schaut Euch um, sprecht mit den Leuten und stattet den verschiedenen Häusern mal einen Besuch ab. Ihr werdet viele Einzelheiten erfahren, die Ihr gut für Eure späteren Abenteuer gebrauchen könnt. Hier bekommt Ihr nun Eure ersten Ausrüstungsgegenstände.

Bevor Ihr das Dorf verlaßt, solltet Ihr mit jedem der Bewohner gesprochen haben.

Dunkle Türme

Habt Ihr das Dorf verlassen, wartet das Abenteuer in Gestalt von fünf finsteren Türmen auf Euch. Diese müßt Ihr einen nach dem anderen erforschen, um die Leute im Dorf aus ihrer Erstarrung zu erlösen. Ihr werdet manche Überraschung erleben.

Das Tor

Sind alle Menschen des Dorfes befreit, müßt Ihr diese Stelle aufsuchen, um von hier aus in die Oberwelt zu gelangen. Dort erwarten Euch dann die wahren Heldentaten, die wir Euch in der nächsten Ausgabe zeigen werden!

Der Sprung in die Bodenlosigkeit führt zur neuen Welt!

AUS FEINDEN WERDEN FREUNDE

© The Walt Disney Company

Disney's

TOY STORY

DIE TOYS SIND LOS!

In Andys Kinderzimmer ist ein heißer Kampf entbrannt! Der tapfere Cowboy Woody und der mutige Astronaut Buzz Lightyear streiten um die Gunst ihres Besitzers. Schließlich fürchtet Woody nichts mehr, als von Andy nicht mehr beachtet zu werden und ganz unten in der Spielzeugkiste zu verstauben. Neumodischer Schnickschnack à la Buzz Lightyear ist ihm äußerst unsympathisch. Nach dem sensationellen Erfolg des Kinofilms gibt es „Toy Story" nicht nur für das Super Nintendo, sondern auch für Euren (Super) Game Boy. (mp)

Ich muß zugeben, ich war ziemlich überrascht, als Buzz Lightyear in unsere Kinderzimmer-Idylle hineinplatzte. Mir konnte er mit seiner Laserlampe, dem Karatearm und den ausklappbaren Flügeln überhaupt nicht imponieren. Aber der Rest der Spielzeug-Bande war ziemlich beeindruckt. Es versteht sich von selbst, daß ich das auf meiner Cowboy-Ehre nicht sitzen lassen konnte. Ich bin der Anführer der Spielzeuge! Ich hatte mir einen tollen Plan ausgedacht. Aber das Ganze nahm dann doch eine überraschende Wendung. Am besten, Ihr schaut selbst mal in das neue Game Boy-Spiel hinein. Das haut den stärksten Cowboy aus dem Sattel!

FIRST LOOK

I N F O

Was wäre ein Super Game Boy-Spiel ohne einen Rahmen der Extraklasse? Um diese gelungene Filmadaption auch optisch ins rechte Licht zu rücken, haben die Programmierer wieder einen besonders schönen Rahmen entworfen. Auf ihm könnt Ihr die wichtigsten Charaktere des 4-MBit Jump'n'Runs erkennen, das durch seinen Sampling-Sound und die teilweise gerenderten Grafiken besticht. Durch fleißiges Sternesammeln könnt Ihr Euch Continues, Gesundheitspunkte und Extraleben verdienen. Selbst fortgeschrittene Zocker werden an „Toy Story" auf dem Game Boy ihre Freude haben, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch. Wer jedoch schon „Donkey Kong Land" auf dem Game Boy gemeistert hat, der wird sich auch an „Toy Story" nicht die Zähne ausbeißen.

SUPER · GAME BOY · FARBCODES

Hier noch zwei Farbcodes, mit denen Ihr die „Toy Story"-Welt noch bunter gestalten könnt.

06 90-73 21-72 43
19 71-93 19-92 43

DIE ANGST STEHT WOODY INS GESICHT GESCHRIEBEN...

... doch ein echter Cowboy gibt nicht so schnell auf und stellt sich der Herausforderung. In Andys Kinderzimmer brennt die Luft. Zunächst sieht es nach einem erbitterten Kampf zwischen Woody und Buzz Lightyear aus. Doch die Ereignisse überschlagen sich und unsere beiden Helden werden noch richtige Kumpels. Woody muß seinen ganzen Mut zusammennehmen, um Buzz ein ums andere Mal aus der Patsche zu helfen. Doch wenn sich zwei Spielzeuge erst einmal ins Herz geschlossen haben, dann ist ihnen kein Weg zu weit, keine Anstrengung zu groß.

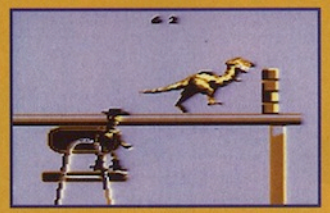
DIE AKTIONEN

SPRINGEN...

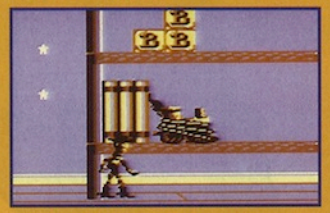
Woody hat im Wilden Westen schon eine ganze Menge aufregender Abenteuer erlebt und verfügt daher über eine bombige Kondition. Er hat sich im wahrsten Sinne des Wortes gut in Schuß gehalten. Davon profitiert er jetzt, denn sein Sprungvermögen ist bei diesem Spiel sein wichtigstes Kapital. Ständig muß er tiefffliegenden Hubschraubern ausweichen oder riesige Abgründe überwinden.

...UND LASSOWERFEN!

Wer noch nie einen Büffel mit dem Lasso gefangen hat, wird sicher nicht nachvollziehen können, was für ein Glücksgefühl das ist. Für Woody ist es ein Kinderspiel. Schon in seiner Jugend war er der Rodeo-König seiner Stadt. In „Toy Story" auf dem Game Boy donnern zwar keine Büffel über den Bildschirm, doch für geübte Lassowerfer gibt es auch hier einiges zu tun. Woody kann mit seinem Lasso unter anderem Barrieren umwerfen, heranrasende Spielzeuglokomotiven aufhalten und sich an Haken entlanghangeln. Es gibt viel zu tun, fangen wir es ein!



Mit einem gezielten Lassowurf kann man beispielsweise Rex, den lieben Dinosaurier, befreien...



... oder eine fiese Spielzeuglok augenblicklich zum Stillstand bringen. Klasse, oder nicht?

WOODYS FREUNDE

Auf diesem Bild seht Ihr Woody und seine versammelten Spielzeug-Freunde. Andy ist gerade nicht zu Hause, deshalb haben sie es sich auf seinem Bett gemütlich gemacht. Doch so beschaulich geht es leider nicht immer zu. Ihr werdet Euer ganzes Geschick unter Beweis stellen müssen, um alle zehn Level erfolgreich zu absolvieren. Doch wenn Ihr Euch so richtig ins Zeug legt, werdet Ihr Woody und Buzz sicher durch die aufregenden Abenteuer manövrieren.

LOS GEHT'S

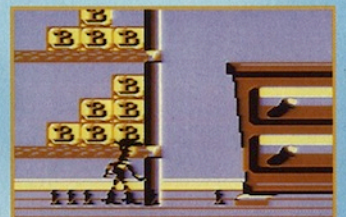
Nachdem Ihr Euch mit den Charakteren angefreundet habt, könnt Ihr Euch direkt in das aufregende Abenteuer stürzen. Alles beginnt ganz harmlos. Andys Geburtstag steht kurz bevor und Woody macht sich auf, zu erkunden, was Andy wohl zu seinem Geburtstag geschenkt bekommt. Er macht eine erstaunliche Entdeckung...

ACTION OHNE ENDE!

Ein gewagter Sprung über das Hindernis steht bevor.

Woody sorgt für Ordnung.

Der Hai hat Woody zum Fressen gern.



Die grünen Plastiktruppen stehen unter Woodys Kommando.

Achtung, Woody. Ein böser-böser Hubschrauber greift an.

ERSTE AUFGABEN

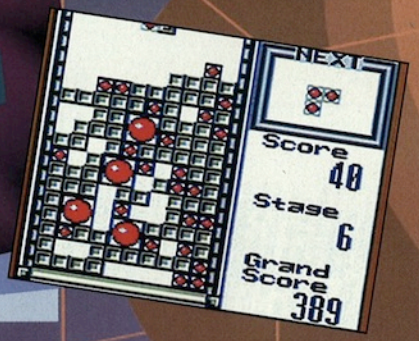
Wie Ihr auf den Screenshots erkennen könnt, ist bereits in den ersten Levels eine Menge los. Woody muß die grünen Soldaten aus der Kiste befreien und anschließend sofort für Ordnung sorgen, da Andy naht. Dazu muß er seine Spielzeug-Freunde entweder in eine Kiste katapultieren oder sie unters Bett schaffen. Bereits im dritten Level kommt es zum ersten, ehrgeizigen Wettstreit mit Buzz Lightyear.

Ihr habt den Level geschafft! Herzlichen Glückwunsch.

SO GEHT'S WEITER

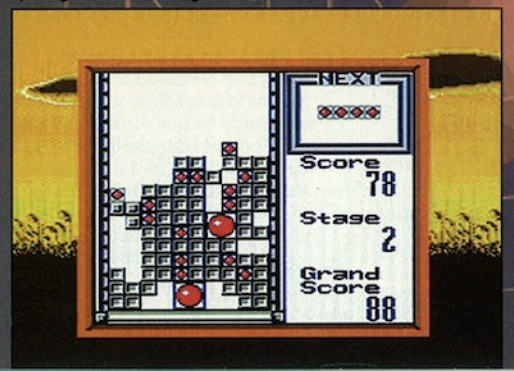
Doch die Story wird noch abgefahrener. Woody kriegt zwischendurch ordentlich Streß mit seinen Spielzeug-Kollegen und muß danach dem Dinosaurier Rex einen Weg durch das Zimmer bahnen. Doch damit nicht genug: Egal, ob bei Pizza Planet oder im Zimmer des Nachbarjungen Sid, Woody kommt einfach nicht zur Ruhe. Nicht mal Zeit zum Durchatmen hat er. Euch wird es genauso gehen, wenn Euch das „Toy Story"-Fieber erst einmal gepackt hat.

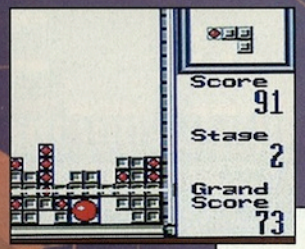
Hallo Puzzle-Freunde! Jetzt geht der Tetris-Spaß erst richtig los. Denn eins ist sicher: Bei Knobel-Fans wird „Tetris Blast" einschlagen wie eine Bombe. Dieses Spiel wird Euch endlose Stunden spannender Kniffel-Action auf Eurem (Super) Game Boy bescheren. Wenn Ihr die herabfallenden Steine und die darin enthaltenen Bomben geschickt plaziert, werdet Ihr Eure Computer-Gegner vom Bildschirm fegen. Doch Ihr könnt „Tetris Blast" auch gegen einen Freund spielen. Dann geht die volle Action ab!
(mp)



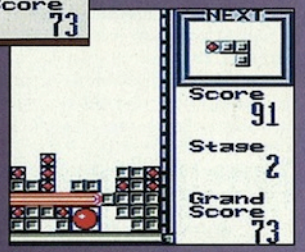
So wird gespielt!

Das geniale Tetris-Prinzip wurde um eine „bombige" Variante erweitert. Jetzt kommt es nicht mehr allein darauf an, die Steine richtig anzuordnen. Nein, „Tetris Blast" geht noch einen Schritt weiter. Ihr müßt bei diesem Spiel die Bomben so plazieren, daß Ihr möglichst viele Reihen auf einmal zerstört. Auf diese Art und Weise könnt Ihr echte „Super-Bomben" bauen und heftige Kettenreaktionen erzeugen. Sprengt Euch den Weg frei!





Um dieses Puzzle aufzulösen, müßt Ihr Euer Köpfchen mächtig anstrengen. Natürlich gehört auch ein wenig Glück dazu, zum richtigen Zeitpunkt den richtigen „Bombenstein" zu erwischen.



Eine einzige Bombe reicht nicht aus, um eine ganze Linie in ihre Einzelteile zerspringen zu lassen. Jede Bombe zerstört in einer horizontalen Linie die drei Blöcke, die links und rechts neben ihr liegen.

© 1995, 1996 B. P. S. Licensed to Nintendo

Dreifacher Spielspaß

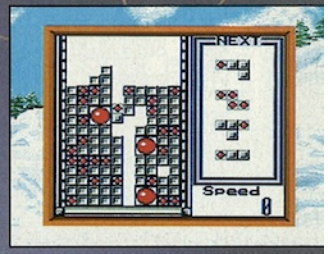
Nicht ein, nicht zwei, nein, gleich drei verschiedene Spiel-Modi bietet Euch „Tetris Blast". Ihr könnt im Titelbildschirm wählen, ob Ihr im Contest-, Training-, oder Fight-Modus spielen wollt. Je nach Lust und Laune habt Ihr also die Wahl, ob Ihr nur ein wenig trainieren oder gleich im Contest-Modus voll angreifen wollt. Der Fight-Modus ist die ultimative Herausforderung. Bevor Ihr hier loslegt, solltet Ihr vorher noch ein paar Übungslektionen absolvieren. Dazu bietet sich natürlich der Trainings-Modus an. Hier könnt Ihr Eure Puzzle-Power so lange trainieren, bis Euch kein Gegner mehr überraschen kann.

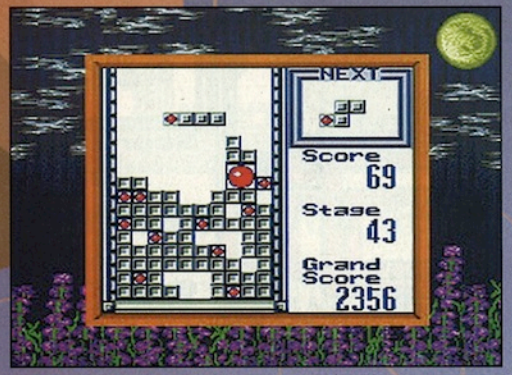
Contest-Modus

In diesem Modus ist es Euer Ziel, das vorgegebene Puzzle aufzulösen. Je weniger Steine Ihr dafür benötigt, umso mehr Punkte gibts. Von Stage zu Stage wird das Puzzle umfangreicher. Strengt Euch also an. Damit Ihr nicht jedesmal von vorne beginnen müßt, gibt es bei „Tetris Blast" eine Paßwort-Funktion. Auf diese Art und Weise könnt Ihr Euch von Paßwort zu Paßwort spielen, bis Ihr auch das letzte Puzzle gelöst habt.

Trainings-Modus

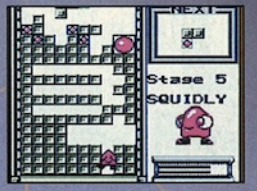
Um Euch an das neue Tetris-Prinzip zu gewöhnen, solltet Ihr zunächst einmal im Trainings-Modus spielen. Dabei könnt Ihr die Geschwindigkeit, mit der die Steine herabfallen, selbst auswählen. Es dauert bestimmt eine gewisse Zeit, bis Ihr Euch eine echte Siegesstrategie zurechtgelegt habt. Bis dahin heißt es: Üben, üben, üben!!!





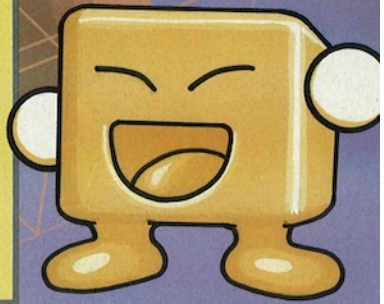
Fight-Modus

Im Fight-Modus wird es richtig ernst. In jeder Stage steht Ihr einem anderen, unangenehmen Herausforderer gegenüber. Die ersten Gegner sind noch relativ leicht in Schach zu halten. Doch um die späteren Gegner zu besiegen, müßt Ihr Euer ganzes Können unter Beweis stellen. Mit jeder Bombenexplosion nehmt Ihr Eurem Gegner ein bißchen Energie ab.



Doppelter Spaß für zwei Spieler

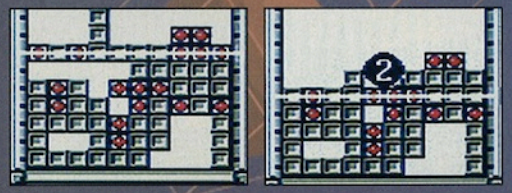
Wenn Ihr stolze Besitzer zweier Game Boys und des Dialogkabels seid, dann steht einem Match unter Freunden nichts mehr im Weg. Im 2-Spieler-Modus hat derjenige die Nase vorn, der seinen Bildschirm zuerst von allen Blöcken befreit. Durch geschicktes Bombenlegen könnt Ihr Eurem Gegner ganze Blockreihen hinüberschicken und seinen Spielaufbau stören.



Bombige Technik

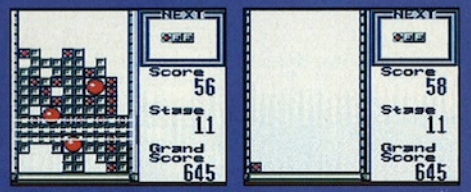
Kettenreaktion

Eine zerbombte Reihe kommt selten allein. Oft könnt Ihr durch das Sprengen einer Reihe einen freiwerdenden Stein so plazieren, daß gleich danach noch eine zweite, oder sogar eine dritte Reihe explodiert. Mit solchen Kettenreaktionen könnt Ihr speziell im Fight-Modus Eurem Gegner die eine oder andere Sorgenfalte auf die Stirn zaubern. Je mehr Reihen Ihr hintereinander zerstört, umso größer ist Eure Siegeschance.



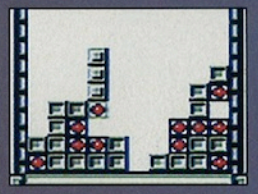
Achtung Bombenhagel!

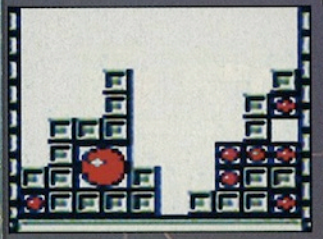
Wie bereits beschrieben, könnt Ihr den Bildschirm ordentlich aufräumen, wenn Ihr mehrere Mega-Bomben hintereinander zur Explosion bringt. Dann kann es sein, daß Ihr ein bereits verloren geglaubtes Spiel plötzlich auf einen Schlag für Euch entscheiden könnt. Es ist also besonders wichtig, daß Ihr die Mega-Bomben so über den Bildschirm verteilt, daß sie ihre ganze Sprengkraft entwickeln. Mit ein bißchen Übung seid Ihr bald reif für das offizielle Sprengmeister-Diplom. Der Countdown läuft...



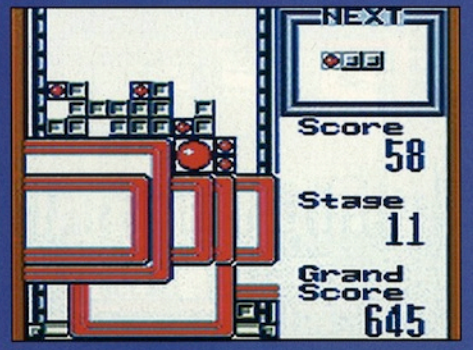
Die Mega-Bombe

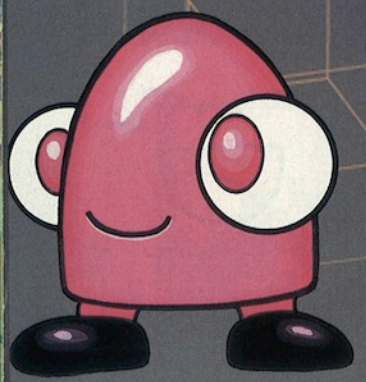
Wenn es Euch gelingt, vier Bomben in einem Quadrat anzuordnen, dann habt Ihr eine Mega-Bombe gebastelt. Diese hat eine enorme Sprengwirkung. Sie vernichtet jeweils vier Blöcke links, rechts, oben und unten.



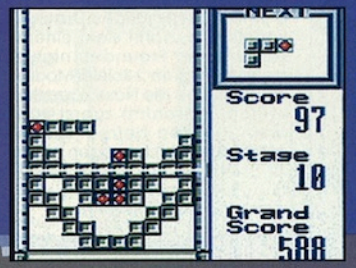


Wenn eine Mega-Bombe explodiert, verändert sich das Geschehen auf dem Bildschirm in Bruchteilen von Sekunden. Ihr könnt damit Kettenreaktionen verursachen, die Ihr vielleicht gar nicht vorhergesehen habt. Die Mega-Bombe ist der Schlüssel zum Erfolg bei „Tetris Blast".





Ein kleiner Tip



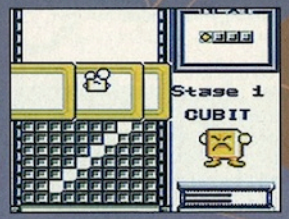
Wie Ihr sicherlich schon gemerkt habt, spielen die Bomben bei „Tetris Blast" die Hauptrolle. Im Gegensatz zu den klassischen Tetris-Spielen verschwindet eine Reihe nur dann, wenn sich in ihr mehrere kleine Bomben oder eine Mega-Bombe befinden. Wenn Ihr eine Reihe aus Steinen ohne Bombe komplettiert, passiert etwas ganz Besonderes... nämlich rein gar nichts.

Die Galerie der Gegner, Teil 1

Im Fight-Modus gibt es zwei Möglichkeiten, sich eines unangenehmen Gegners zu entledigen. Entweder zerstört Ihr alle Blöcke, die sich auf Eurem Bildschirm befinden, oder Ihr feuert ihm so lange Bombenexplosionen um die Ohren, bis er keine Energiepunkte mehr besitzt. Denn ohne Energie ist der stärkste Gegner am Ende. Also setzt Eure Gegner unter Druck und laßt sie nicht zur Entfaltung kommen. In dieser Ausgabe stellen wir Euch Eure ersten drei Widersacher vor.

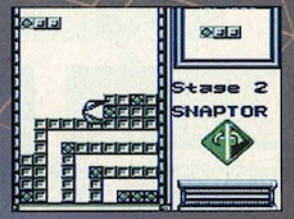
Stage 1 – CUBIT

Cubit ist der richtige Gegner, um warm zu werden. Dieses harmlose kleine Männchen dürfte Euch keine größeren Schwierigkeiten bereiten. Es hüpft ein bißchen hin und her, verfügt aber ansonsten über keine besonderen Fähigkeiten.

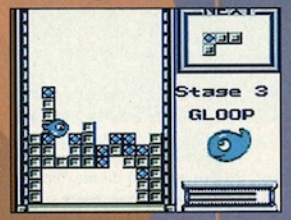


Stage 2 – SNAPTOR

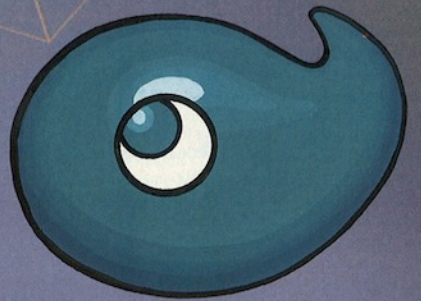
Der viereckige Genosse hat immer einen Riesenappetit auf Dynamit. Er futtert Euch die Bomben weg und erschwert damit Euer Spiel ungemein. Bei Snaptors andauerndem Hunger ist es ziemlich schwierig, eine Mega-Bombe zu basteln.



Stage 3 – GLOOP



Jetzt wird die Sache schon ein wenig anspruchsvoller. Gloop besitzt die seltene Gabe, herabfallende Blöcke durch Berührung derart zu beschleunigen, daß sie kaum noch zu lenken sind. Also gebt fein acht!



Die bunte Welt der Nintendo-Puzzle-Spiele

Natürlich ist „Tetris Blast" nicht das erste Puzzle-Game, das die Nintendo-Freaks in seinen Bann zieht. Am Anfang war... na klar „Tetris"! Dieses von dem Russen Alexey Pajitnov erfundene Spiel begeistert Millionen Fans auf der ganzen Welt. „Tetris" entwickelte sich zu dem beliebtesten Kniffel-Game überhaupt. Doch auch die Nintendo-Nachfolgespiele können sich wirklich sehen lassen. Mit „Tetris 2" und „Kirby's Ghost Trap" stellen wir Euch zwei davon in dieser Box noch ein wenig genauer vor. Doch auch andere Spiele wie „Marios Picross" oder „Dr. Mario" ließen die Puzzle-Freaks in den letzten Jahren nicht zur Ruhe kommen. Die Puzzle-Spiele erfreuen sich nach wie vor steigender Beliebtheit.

TETRIS 2

Bei „Tetris 2" kommt es darauf an, nicht nur auf die Form der herabfallenden Blöcke zu achten. Wichtig ist vielmehr, daß Ihr die Steine nach ihrer Farbe zusammenfügt. Die blinkenden Steine sind nur eines der vielen Special Features, die das Spiel so aufregend machen.

Auch „Kirby's Ghost Trap" ist eine echte Herausforderung für Puzzle-Fans. Wenn Ihr vier farbige Blobs nebeneinander plaziert, zerplatzen sie. Dabei können die lustigsten Kettenreaktionen passieren. Doch seid auf der Hut, die Gegner sind mit allen Wassern gewaschen.

KIRBY'S GHOST TRAP

Auf den Beliebtheitsskalen der japanischen und amerikanischen Videospieler stehen Abenteuer- und Rollenspiele schon jahrelang ganz oben. In unseren Landen hat sich diese Gattung leider nur zögernd durchgesetzt, obwohl es mittlerweile zahlreiche Abenteuer auf allen Nintendo Systemen zu bestreiten gibt. (tg)

Das 1x1 der Abenteuer

Faszination Abenteuer

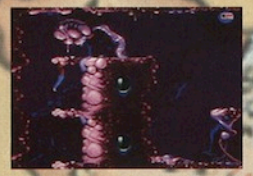
Adventures (dt.: Abenteuer) erzählen, ähnlich einem Roman oder Film, in erster Linie eine Geschichte – viele sind im Fantasy-Bereich angesiedelt, obwohl auch Gegenwart und Zukunft nicht zu kurz kommen. Aber ... die Geschichte setzt sich nicht von alleine fort, der Held oder die Helden müssen sie sich erarbeiten. Schritt für Schritt werden Rätsel gelöst, in Städten Informationen gesammelt, um so Teil für Teil ins Puzzle der Story einzufügen. Dabei kommt es im Gegensatz zu anderen Spielegattungen nicht so sehr auf Geschicklichkeit an, sondern vielmehr auf taktisches und logisches Verständnis. Der Satz „Menschen wachsen mit ihren Aufgaben" gilt hier sowohl für die Spieler als auch für die Spielfiguren in höchstem Maße. Beide entwickeln sich mit der Geschichte weiter, erlernen Fähigkeiten und Wissen, um mit den immer anspruchsvolleren Rätseln fertig zu werden und alles zu einem guten Ende zu bringen.

Unser Held in **„SOUL BLAZER"** verfügt bereits über einen gehörigen Erfahrungsschatz!

„YOUNG MERLIN" schafft es sogar, ganz auf Bildschirmtexte zu verzichten!

Gestern & Heute

Fallen uns auf den ersten Blick hauptsächlich die grafischen Verbesserungen der letzten Jahre auf, so sind die Fortschritte innerhalb der Abenteuer- und Rollenspiele viel weitreichender. Vor allem in puncto Spieltiefe hat sich eine sagenhafte Wandlung vollzogen. War bei den frühen Spielen der Verlauf der Handlung noch linear, d. h. nach dem ersten kam der zweite Palast usw., sind bei den aktuellen Spielen dem Forscher- und Entdeckerdrang



Die Erkundung von dunklen Höhlen, wie hier in **„FLASHBACK"** zu sehen, gehört zum Abenteuerstandard!

kaum noch Grenzen gesetzt. Der Spieler muß selbst entscheiden, wohin er sich orientiert. Neben Orten und Plätzen, die unbedingt besucht werden müssen, existieren noch weitere, die nicht unbedingt für den Spielverlauf ausschlaggebend sind. Manche Programmierer gehen sogar so weit, in ein Spiel verschiedene Lösungswege einzubauen. Das gibt dem Spieler die nie dagewesene Freiheit, verschiedene Varianten auszuprobieren.

Action-Adventure oder Rollenspiel

Der Oberbegriff Abenteuerspiel faßt alle Spiele zusammen, deren Inhalt eine Geschichte bildet, die der Spieler zusammen mit den Hauptdarstellern nachvollzieht. Innerhalb dieses Oberbegriffs

Donner grollt in der Ferne und der Regen prasselt wie Kieselsteine auf das Dach. Ein kleiner Junge liegt im Halbschlaf in seinem Bett, vage von zukünftigen Abenteuern träumend. So beginnt eines der wohl erfolgreichsten und besten Abenteuerspiele aller Zeiten auf dem Super Nintendo: **„The Legend of Zelda – A Link to the Past"**

gibt es allerdings noch verschiedene Kategorien: Rollenspiele und Action-Adventures.
Die Unterscheidung liegt dabei meist in der Steuerung des Spiels begründet. Stehen beim Action-Adventure Figuren im Vordergrund, die ein Schwert benutzen, wenn man den B-Knopf auf dem Controller drückt, geschieht die Steuerung bei Rollenspielen indirekt über sogenannte Befehlsmenüs. Kämpfe sind beispielsweise in Runden aufgeteilt, in denen man jedem der Charaktere befiehlt, zuzuschlagen, Magie zu benutzen oder sich zu schützen. Taktisches Verhalten wird also der Action vorgezogen, wobei seit Erfindung der Echtzeitkämpfe (keine Rundenaufteilung mehr vorhanden) ebenfalls blitzschnelle Reaktionen von Nöten sind.

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal bilden die Spielfiguren selbst. Steuert man innerhalb eines Action-Adventures meist direkt eine Figur, steht dem Spieler bei Rollenspielen oftmals eine ganze Gruppe zur Verfügung („Party" genannt), deren Mitglieder spezielle Eigenschaften besitzen. Zu diesen "Partys" zählen dann sogenannte „Paladine", besonders gewandt im Umgang mit Waffen, oder Zauberer, magiebegabte Wesen also. Diese Unterscheidung der einzelnen Charaktere prägt oftmals den gesamten Spielverlauf, denn bei Einkäufen muß z.B. darauf

Ein Klassiker unter den Rollenspielen: **„Might & Magic"**

geachtet werden, daß Magier eben keine Ritterrüstungen tragen können usw.
Die Grenzen zwischen den beiden Abenteuervarianten werden allerdings immer fließender, d. h. die Programmierer mischen die einzelnen Merkmale, um so die Vorteile beider Systeme voll auszunutzen.

Ohrenschmaus

Auf den akustischen Rahmen wird in Abenteuerspielen besonderer Wert gelegt – „Situationsbedingt" ist hier das Schlagwort. Vorbei sind die Zeiten, in denen von Anfang bis Ende immer die gleiche Melodie vor sich hindudelte. Ob traurig, lustig oder dramatisch, die Musik bietet von allem etwas. Werden in den meisten Spielen klassische Melodien mit großem Orchester bevorzugt, geht der Sound in „SECRET OF EVERMORE" sogar noch eine Stufe weiter, denn dort kann man auf dem großen Marktplatz von Allelachema sogar das unverständliche Stimmengemurmel der anderen Besucher hören! Wie wichtig die durch die Musik und Geräuscheffekte erzeugte Stimmung für den Spieler ist, kann man am ehesten nachvollziehen, wenn man sich mal einen Kinofilm ohne Musikbegleitung vorstellt - der wäre wahrscheinlich fürchterlich langweilig. Schließlich „sieht das Ohr zu!"

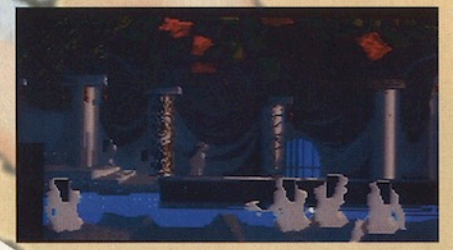
Hier stimmen Sound und Unterhaltung: Der Marktplatz von Allelachema in **„SECRET OF EVERMORE"**

Zusammen seid Ihr stark!

Stichwort knifflige Rätsel! Bei einem guten Abenteuerspiel kommt man früher oder später mal an einen Punkt, an dem es scheinbar nicht mehr weitergeht. Entweder man hat eine wichtige Information übersehen, einen Gegenstand noch nicht gefunden oder ist gar zu einem falschen Zeitpunkt am falschen Platz. Dann ist guter Rat teuer. Oft hilft es dann, wenn mehrere Leute am Spiel teilnehmen. Einer hat mit Sicherheit die zündende Idee, woran es hängen könnte. Und gerade in diesem Punkt hat Nintendo noch ein besonderes Highlight zu bieten: „SECRET OF MANA" kann man gleichzeitig zu dritt spielen. So geht bestimmt keine wichtige Information verloren, denn vier oder noch mehr Augen sehen mit Sicherheit bedeutend mehr als zwei!

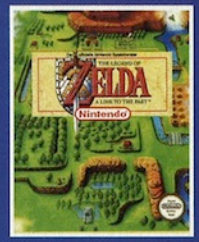
Bei **„SECRET OF MANA"** können bis zu drei Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen!

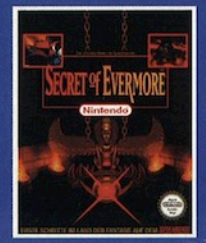
Solche düsteren Bilder werden mit der richtigen Musik untermalt!



Die Nintendo Abenteuer

Die Sprachbarrieren waren lange Zeit eine große Hürde, die Hobbyabenteurer nehmen mußten, denn schließlich erschienen Abenteuerspiele bis vor einigen Jahren ausschließlich in englischer Sprache. Wer dieser Sprache nicht mächtig war, stand teilweise vor unlösbaren Problemen. Ganz davon abgesehen, daß jüngere Spieler schon von vorneherein benachteiligt waren. Seit „The Legend of Zelda – A Link To The Past" gehören diese Probleme jedoch der Vergangenheit an, denn Nintendo-Adventures werden seitdem komplett in deutscher Sprache veröffentlicht. Zusätzlich dazu liegen den meisten Spielen mittlerweile sogenannte Spieleberater bei, in denen Lösungshilfen gegeben werden, Karten abgebildet sind und Tricks und Kniffe verraten werden. Schließlich kann es nicht Sinn der Sache sein, stundenlang Wörterbücher zu wälzen, nur um herauszufinden, was der Magier in der dunklen Höhle denn jetzt eigentlich sagt.





Von der Theorie zur Praxis

Die Spieler unter Euch, die jetzt die Abenteuerlust gepackt hat und die gerne selber mal auf dem Super Nintendo unbekannte Länder durchforschen wollen, sollten jetzt mit besonderer Aufmerksamkeit weiterlesen. Wir stellen Euch nämlich zwei brandneue Vertreter von Abenteuerspielen vor, mit denen Ihr sicherlich viel Spaß haben werdet!

SECRET OF EVERMORE

Die Geschichte

Professor Igor Seltsam ist ein wissenschaftlicher Durchbruch gelungen: Er hat eine Maschine erfunden, mit der es möglich ist, in eine Traumwelt zu reisen und diese nach eigenen Wünschen zu gestalten. Zusammen mit Ihm nehmen noch drei weitere Personen am ersten Testlauf teil: Zora Zottelzopf, Gunilla von Fettamsel und Hektor Lektor!

Es wäre auch alles gutgegangen, wenn da nicht Edgar, Seltsams Roboter, gewesen wäre. Beim letzten Regen sind ihm nämlich einige Sicherungen durchgeknallt und er denkt seitdem, er müsse die Welt beherrschen. Er sabotiert das Experiment, was dazu führt, daß alle Teilnehmer in der Traumwelt „Evermore" gefangen sind.

Einige Jahre später, Labor, Experiment und Maschine sind längst in Vergessenheit geraten, ist ein Junge mit seinem Hund auf dem Heimweg, als plötzlich eine Katze auftaucht. Das wohl allgemein bekannte Verhältnis zwischen Hunden und Katzen führt dazu, daß beide, in eine wilde Verfolgungsjagd verstrickt, in der Ruine des Labors verschwinden.

Der Junge folgt den beiden natürlich und findet zwischen den Trümmern des Gebäudes die anscheinend noch intakte Maschine. Der Zufall will es, daß die Maschine, aktiviert durch die Neugier des Hundes, die beiden nach „Evermore" transportiert!

Und hier beginnt die Suche des Jungen nach einem Rückweg...

Das Unheil naht in Gestalt einer Katze!

Als Transportmittel für Fernreisen steht Euch der Flattergleiter zur Verfügung!

Karon steuert sein Wüstenschiff zielsicher zur nächsten Stadt!

Ein mittelalterlicher Aufzug bringt die Rettung aus den unterirdischen Höhlen!

In Schatztruhen verbirgt sich mancher wertvolle Gegenstand!

Zum Spiel

Ihr reist mit dem Jungen und seinem Hund durch die verschiedenen Epochen von Evermore. Dabei könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber den Jungen oder den Hund steuert. Da Evermore der Fantasie des Professors und seiner Freunde entsprungen ist, warten natürlich jede Menge Überraschungen auf Euch. Alchemisten bringen Euch viele verschiedene Zauberformeln bei, die Ihr im Kampf gegen Monster einsetzen könnt. In Städten könnt Ihr Eure Ausrüstung verbessern und wichtige Informationen sammeln. Später im Spiel steht Euch sogar eine Art Flugzeug zur Verfügung, mit dessen Hilfe Ihr auch die entlegensten Winkel des Landes erkunden könnt.

Zum krönenden Abschluß trefft Ihr gegen Ende des Abenteuers in Professor Seltsams Raumstation auf Edgar persönlich. Das alles entscheidende Duell nimmt seinen Lauf...

DIE MERKMALE

★ 24 MBit ★ Batteriespeicher ★ Deutscher Bildschirmtext ★ Ausführlicher Spieleberater

©1995 Squaresoft. Licensed to Nintendo.

BREATH OF FIRE II

CLUB NINTENDO PROUDLY PRESENTS THE NAL NATIONAL ADVENTURE LEAGUE

Um Euch einen kompletten Überblick über alle Abenteuerspiele für Euer Super Nintendo und den Game Boy zu geben, haben wir einmal alle Spiele in der unten stehenden Liste zusammengefaßt. Vielleicht hilft sie ja, Euch in das eine oder andere Abenteuer zu stürzen!

	Erscheinungsdatum	Speicher	Besonderheiten	Empfehlung
Super Nintendo				
Another World	1992	Paßwort	Polygongrafik	Fortge. Profis
Breath of Fire II	1996	Batterie	Englische Texte	Einsteig. Fortge. Profis
Flashback	1993	Paßwort	Polygongrafik	Fortge. Profis
Illusion of Time	1994	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge. Profis
Lord of the Rings	1994	Paßwort	Deutsche Texte 5 Spieler gleichz.	Fortge. Profis
Might & Magic II	1993	Batterie	Deutsche Texte	Profis
Mystic Quest Legend	1993	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge.
Secret of Evermore	1995	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge. Profis
Secret of Mana	1994	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater 3 Spieler gleichz.	Einsteig. Fortge.
Soul Blazer	1994	Batterie	Deutsche Texte	Einsteig. Fortge.
Terranigma	vorauss. September 1996	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge. Profis
Young Merlin	1993	Paßwort	Ohne Texte!	Einsteig. Fortge.
The Legend Of Zelda – A Link To The Past	1992	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge. Profis
Game Boy				
Battle of Olympus	1993	Paßwort	Deutsche Texte	Fortge. Profis
Gargoyle's Quest	1990	Paßwort	Englische Texte	Fortge. Profis
Mystic Quest	1992	Batterie	Deutsche Texte	Einsteig. Fortge. Profis
Sword of Hope	1992	Paßwort	Deutsche Texte Textadventure	Fortge. Profis
The Legend Of Zelda – Link's Awakening	1993	Batterie	Deutsche Texte Spieleberater	Einsteig. Fortge. Profis

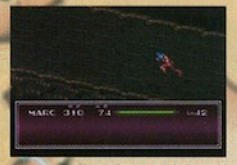
Die Geschichte

Alles beginnt in einem winzigen Dorf, in dem der Held als kleiner Junge zusammen mit dem Rest seiner Familie lebt. Eines schönen Tages, nach anstrengendem Spiel in der Sonne, beschließt der Kleine, ein Nickerchen in der Nähe eines Drachen zu machen. Aber damit scheint sein Schicksal besiegelt zu sein! Als er nämlich erwacht und ins heimatliche Dorf zurückkehrt, fehlt von seiner Familie jede Spur. Seltsamerweise scheint sogar eine Massenamnesie im Umlauf zu sein, denn keiner der Bewohner kann sich an den Helden oder seine Verwandten erinnern. Als Waise wächst er dann unter der Obhut der ortsansässigen Kirche auf, bis er zehn Jahre nach dem ominösen Nickerchen sein Schicksal selbst in die Hand nimmt!

In Städten könnt Ihr Eure Ausrüstung verbessern. Mit dem Besuch sind aber immer wieder Aufgaben verknüpft, die Ihr bewältigen müßt!

In den großen, labyrinthartigen Höhlen könnt Ihr immer wieder Quellen finden, die Euren Magie- und Energiehaushalt wieder auffrischen.

In Kämpfen könnt Ihr die Aktionen jedes einzelnen Helden bestimmen. Benutzt eine Waffe, einen Zauber oder einen Gegenstand aus dem Rucksack!



Gegen Ende des Spiels stürzt sich der Held wutentbrannt dem bösen Dämon entgegen!

Der Held hat seine Freunde wieder befreit. Gemeinsam treten sie gegen den Dämon an!

Das Spiel

Um das Schicksal des Jungen zu ergründen und die Welt von „Breath of Fire" zu retten, steht Euch eine Gruppe junger Helden mit verschiedenen Fähigkeiten zur Verfügung. Im Laufe Eurer Reise trefft Ihr immer wieder neue Charaktere, die sich nach Eurem Willen zu Euch gesellen oder auch nicht. Nach und nach entlarvt Ihr einige Dämonen, die sich als Fürsten getarnt ins Leben der Menschen eingeschlichen haben und deckt so eine höllische Verschwörung auf. Später im Spiel stehen Euch ein freundlich gesinnter Wal und ein Vogel zur Verfügung, um die notwendigen Reisen durchzuführen.

Bei „Breath of Fire II" handelt es sich um ein reines Rollenspiel. Das Kampfsystem besteht aus einzelnen Menüs, in denen Ihr die Aktionen der Helden auswählt.

Leider verfügt das Spiel nicht über deutsche Bildschirmtexte, was wohl für junge Abenteurer ein kleines Problem sein könnte!

DIE MERKMALE

★ 24 MBit
★ Batteriespeicher
★ Englischer Bildschirmtext

©1996 CAPCOM

Hallo Freunde des rosafarbenen Sports!!!

KIRBY'S DREAM COURSE™*

Achtung, Achtung, an alle Freunde der ruhigen Kugel: Lest bloß nicht weiter! Denn was Kirby in diesem Super Nintendo-Spiel zu bieten hat, könnte Euch mächtig auf den Magen schlagen. Diese Mischung aus Minigolf und Billard wird auch den letzten Kirby-Muffel aus der Reserve locken und von Anfang bis Ende fordern! (tg)

Specials

Die besonders schlauen Füchse unter Euch sind bestimmt jetzt schon hellhörig geworden: Medaillen - da gibts doch bestimmt noch etwas? Und richtig: Schafft Ihr es, bei allen Kursen eine Medaille zu bekommen, erhaltet Ihr noch spezielle Optionen hinzu. Na, wenn das keine Herausforderung ist?!

Normale Kurse	
Bronze	2P Extra Mode
Silber	1P Extra Mode
Gold	CourseSelect

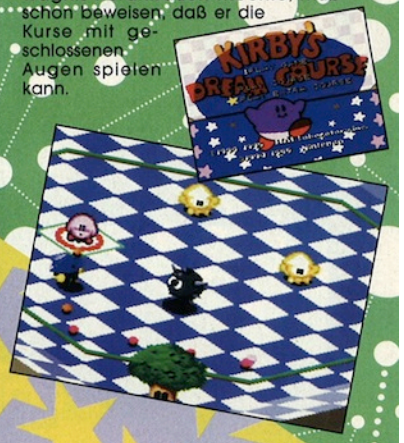
Extra Kurs	
Bronze	Sound Test
Silber	Dance Select
Gold	CourseSelect

Die Medaillen

Wie bei jeder sportlichen Herausforderung gibt es auch bei Kirby's Dream Course eine Belohnung für besonders herausragende Leistungen. Sie werden den Könnern des Spiels in Form von Medaillen verliehen: Bronze, Silber und Gold! Auf der Liste, die wir unten für Euch abgedruckt haben, könnt Ihr sehen, welche Ergebnisse Ihr erzielen müßt, um die Goldmedaille zu erringen.

Der Extra-Kurs

Der kleinen Tabelle oben könnt Ihr entnehmen, daß dieser versteckte Kurs erscheint, wenn Ihr bei allen Kursen mindestens die Silbermedaille erreicht. Zugegeben, keine leichte Aufgabe, aber wer sich tatsächlich an dieses Wagnis herantrauen möchte, muß schon beweisen, daß er die Kurse mit geschlossenen Augen spielen kann.



Auf Goldmedaillen-Kurs!

	Kurs 1	Kurs 2	Kurs 3	Kurs 4	Kurs 5	Kurs 6	Kurs 7	Kurs 8	
L1	1	1	2	2	2	2	1	3	L1
L2	2	2	2	2	1	1	2	2	L2
L3	2	1	2	2	3	3	3	2	L3
L4	1	1	2	2	2	1	1	2	L4
L5	1	3	3	3	3	3	2	3	L5
L6	2	2	2	2	3	3	2	2	L6
L7	2	2	2	1	3	1	1	2	L7
L8	3	2	2	3	1	2	2	2	L8

© 1994, 1995 HAL Laboratory, Inc. Nintendo

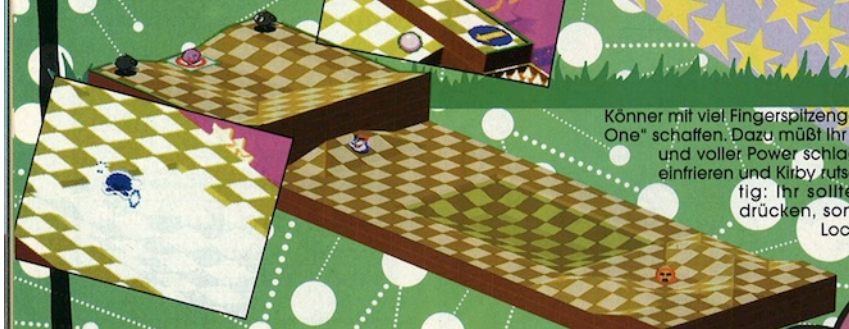
Kurs 5

Loch 1

Genaues Timing ist angesagt. Schießt Kirby mit 3/4-Power ab. Wenn er sich am zweiten Pfeil befindet, müßt Ihr den Regenschirm einsetzen und zum Igel-Gegner segeln. Hat es geklappt, reicht ein hoher Ball mit Vorwärtsdrall (Topspin) und voller Power, um einzulochen!

Loch 2

Könner mit viel Fingerspitzengefühl werden hier ein „Hole In One" schaffen. Dazu müßt Ihr einen hohen Ball mit Topspin und voller Power schlagen. Den See könnt Ihr dann einfrieren und Kirby rutscht von alleine ins Loch. Wichtig: Ihr solltet unbedingt den A-Knopf drücken, sonst geht Kirby kurz vor dem Loch doch noch die Puste aus!



Loch 3

Spielt den ersten Schlag als hohen Ball mit Topspin und 3/4-Power. Um das Loch dann zu erreichen, müßt Ihr wieder einen hohen Schlag ausführen, diesmal aber mit Backspin.

Ihr braucht keine von Kirbys Spezialtechniken, um dieses Loch mit zwei Schlägen zu schaffen.

Loch 4

Als erstes solltet Ihr die L-Taste einmal drücken. Dann folgt ein hoher Ball mit Backspin und etwas mehr als 3/4-Power. Die Wasserpfütze könnt Ihr dann mit Eis-Kirby einfrieren und überqueren. Als nächstes folgt wieder ein hoher Ball, jetzt mit Topspin und voller Power geschlagen. Mit etwas Glück schafft es Kirby auf diese Weise direkt ins Loch!

Setzt bei der ersten Überquerung den Schneemann ein!

Loch 5

Damit Ihr diesen Kurs mit nur zwei Schlägen bewältigen könnt, braucht Ihr eine Portion Fingerspitzengefühl. Drückt auf dem Steuerkreuz 20 Mal nach rechts und schlagt mit 1/4-Power. Sobald Ihr den Tornado erreicht, müßt Ihr ihn einsetzen, um zum nächsten Tornado zu gelangen. Auch diesen und den letzten setzt Ihr sofort ein und könnt so den letzten Gegner auf der unteren Ebene erreichen. Dieser gibt Euch die Hochsprungfähigkeit, mit der Ihr auf die obere Ebene gelangt. Hier sollte Euch jetzt ein Schlag reichen, um das Loch zu treffen!

Loch 6

Schießt Kirby mit voller Kraft in Richtung des ersten Gegners. Ist er auf dem Hang und rollt zurück, benutzt den Hochsprung, um den Gegner in der Luft zu treffen. Mit halber Kraft könnt Ihr jetzt einlochen.

Loch 7

Drückt zuerst einmal die R-Taste, dann auf dem Steuerkreuz sechsmal nach links. Gebt Kirby anschließend auch noch Side-Spin nach links und schießt mit voller Power. Er wird sich dann die einzelnen Ebenen nach unten bewegen und die Gegner einen nach dem anderen einsammeln. Benutzt dann den Stein, um mit dem zweiten Schlag ins Loch zu kommen.

An dieser Stelle müßt Ihr hochspringen!

Loch 8

Hier haben wir wieder ein Loch, dem man es zunächst nicht ansieht, daß man es mit nur einem Schlag schaffen kann. Schießt Kirby mit voller Kraft vom Startpunkt aus ab. Habt Ihr den ersten Gegner passiert, drückt den B-Knopf, um die Bäume aus dem Weg zu räumen. Oben erreicht Ihr dann den nächsten Gegner und macht Euch wieder auf den Rückweg. Sobald Ihr an der Stelle seid, an der der zweite Baum stand, müßt Ihr Kirbys Hochsprungtechnik einsetzen.

Kurs 6

Loch 1

Den ersten Schlag an diesem Loch solltet Ihr mit maximaler Power ausführen und den Feuerball kurz vor dem zweiten Gegner einsetzen. Der Schwung reicht dann aus, um sehr nahe ans Loch zu kommen.

Loch 2

Dies ist eine „Hole in One"-Möglichkeit für abgezockte Spieler. Drückt zunächst einmal die R-Taste und schlagt dann mit voller Power. Wenn Kirby den Grat des ersten Hügels erreicht, setzt Ihr den Feuerball ein. Auf der anderen Seite rutscht der Ball über das Beschleunigungsfeld in Richtung des Lochs. Wenn sich Kirby direkt über dem Loch befindet, müßt Ihr ihn in einen Stein verwandeln.

Ohne den Feuerball habt Ihr schlechte Karten!

Loch 3

Für diese tückische Bahn benötigt Ihr drei Schläge. Euer erster Versuch sollte ein hoher Ball mit Topspin sein, den Ihr mit 3/4 der Power schlagt. Den zweiten Schlag beginnt Ihr damit, daß Ihr einmal die L-Taste drückt und dann mit maximaler Power zuschlagt. Um das Loch zu treffen, müßt Ihr anschließend wieder einen hohen Ball schlagen.

Loch 4

Dieser Parcours sieht auf den ersten Blick schlimmer aus als er ist. Drückt 20 Mal das Steuerkreuz nach links, gebt Kirby ein wenig Rechtsdrall und schlagt mit maximaler Kraft. Wie von Geisterhand gelenkt wird sich Kirby bereits nach diesem Schlag im Loch verkriechen und Ihr bekommt einen Extraversuch!

Loch 5

Drückt dreimal die L-Taste, gebt Kirby etwas Linksdrall und volle Power. Setzt den Tornado ein und versucht, auf das rechte Förderband zu gelangen und den Baum mit dem Hochsprung zu überwinden.

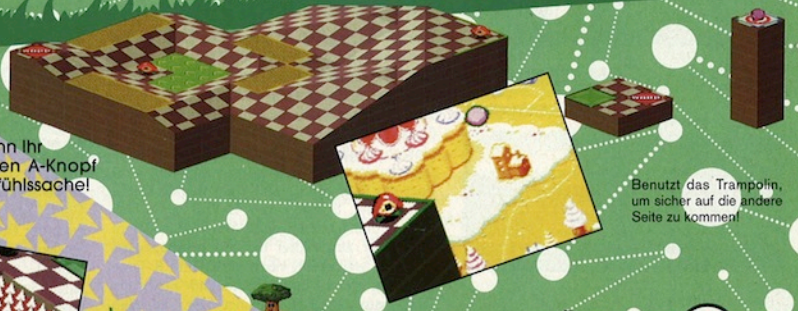
Loch 6

Euer erster Schlag ist ein hoher Ball mit Backspin und Linksdrall. Schlagt ihn mit nicht ganz voller Kraft ab. Ist Kirby zur Ruhe gekommen, schießt ihn mit halber Power weiter. Die Stacheln, die Ihr zwischendurch erhaltet, müßt Ihr nun geschickt zum richtigen Zeitpunkt einsetzen, um Euren Ball mit dem dritten Schlag zu versenken. Mit ein bißchen Training sollte Euch auch dieses Loch kein großes Kopfzerbrechen machen!

Setzt die Stacheln zum richtigen Zeitpunkt ein!

Loch 7

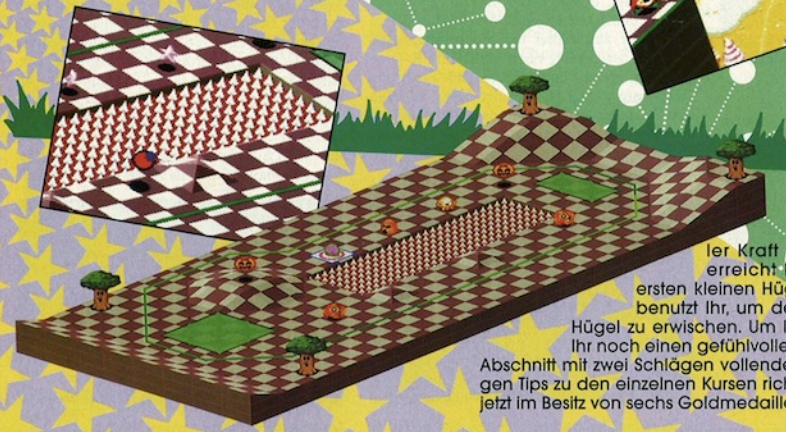
Spielt einen hohen Ball ohne Spin mit maximaler Power. Mit ein bißchen Glück werdet Ihr hier ein „Hole in One" schaffen, wenn Ihr zum richtigen Zeitpunkt den A-Knopf mitbenutzt. Das ist reine Gefühlssache!



Benutzt das Trampolin, um sicher auf die andere Seite zu kommen!

Loch 8

Auf zur letzten Schwierigkeit von Kurs 6! Schießt den ersten Schlag mit maximaler Kraft ab. Wenn Ihr den Feuerball erreicht habt, setzt ihn kurz vor dem ersten kleinen Hügel ein. Den zweiten Feuerball benutzt Ihr, um den Gegner über dem großen Hügel zu erwischen. Um letztendlich einzulochen, müßt Ihr noch einen gefühlvollen Ball spielen, damit Ihr diesen Abschnitt mit zwei Schlägen vollenden könnt. Wenn Ihr alle bisherigen Tips zu den einzelnen Kursen richtig angewendet habt, seid Ihr jetzt im Besitz von sechs Goldmedaillen.



TRICK ZONE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

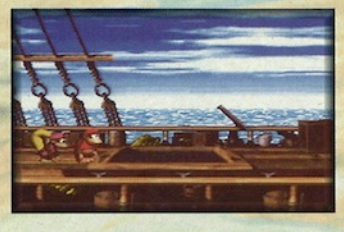
Mega Man 7

Mega Fighter II

Cloud Man, Junk Man, Freeze Man usw. So heißen die regulären Gegner in diesem Spiel? Wer freut sich da nicht über etwas Abwechslung, vielleicht in Form eines witzigen Zweikampfes. Auf dem Screenshot seht Ihr das ultimative Paßwort für einen Street Fighter-ähnlichen Kampf. Nach der Eingabe des Paßworts müßt Ihr im Paßwort Bildschirm auf beiden Controllern die L- und R-Knöpfe gedrückt halten und dann auf dem ersten Controller das Spiel starten.

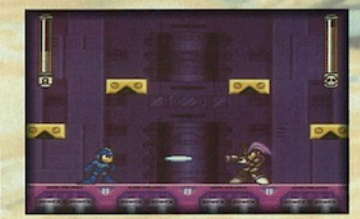
Dieses Paßwort müßt Ihr eingeben.

Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest



Cranky's Geheimnisse

Ihr zählt doch sicher auch zu den aufmerksamsten Diddy's Kong Quest-Spielern? Dann habt Ihr bestimmt bereits den kompletten Abspann begutachtet. Cranky Kong winkt dort eigentlich schon ab, da rückt er doch noch einen besonderen Tip über ein Menü heraus. Um ihn anzuwenden, müßt Ihr auf einem leeren Speicherplatz ein neues Spiel beginnen. Drückt auf dem Steuerkreuz mehrmals nach unten und ein „Sound Test" erscheint. Doch das ist noch nicht alles! Weiter unten offenbart sich ein „Cheat Mode", bei dem Ihr folgende Kombinationen drücken müßt: Y, A, Start, A, unten, links, A und unten für einen Spielstart mit 50 (!) Affen! Die Profis unter Euch probieren den nächsten Trick, der alle DK-Fässer verschwinden läßt: B, A, Rechts, Rechts, A, Links, A und X.



Wir präsentieren: Der Mega Man 2 Spieler Modus!

Pac-in-Time

Levelanwahl

Viel zu leicht kann es passieren, daß man im 5. Level, kurz vor dem sehnlich erwarteten Paßwort, scheitert. Wollt Ihr vielleicht gleich in der Lage sein, sofort in höhere Levels einzusteigen? Alles kein Problem. Mit folgendem Trick ist es nun jedem Anhänger des kugeligen Helden möglich, alle Levels direkt anzuwählen. Geht zuerst in das Paßwort-Menü und gebt dort das Paßwort „LVDYK" ein. Verlaßt dieses nun wieder, bringt Euren Cursor auf „1UP Game" und führt folgende Aktionen auf dem Controller aus: Haltet das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig noch die L- und R-Taste gedrückt. Wenn Ihr anschließend noch die Start-Taste betätigt, gelangt Ihr in den Levelauswahlbildschirm, in dem Ihr nun mit dem A- und X-Knopf die Level frei anwählen könnt. Begonnen wird nun mit der Start-Taste. Let's move !

In Pac-Man's Gruselgemäuer braucht Ihr starke Nerven

Asterix und Obelix

Die Ga..Ga..Gallier!!

Entsetzensschreie schallen über das ganze Piratenschiff: Die Gallier kommen! Und Hendrik schickt alle Andenkenjäger immer und immer wieder auf das hölzerne Gefährt. Das lohnt sich für jeden Spieler außerordentlich, denn im Act 17 kann man Gallier sammeln ohne Ende. Benutzt folgendes Paßwort, um in Spanien einsteigen zu können: Falballa, Asterix, Idefix und Obelix. Schlagt Euch nach rechts auf das zweite Schiff durch und klettert dort nach ganz unten. Auf der linken Seite seht Ihr ein Extraleben, das verführerisch über dem Abgrund baumelt. Ihr erreicht es mit einem kühnen Sprung. Dann befindet Ihr Euch zwar wieder am Anfang des Levels, aber zur Belohnung mit einem Gallier mehr auf Eurem Konto! Wenn Ihr dies alles wiederholt ... Hendrik Maaß, Berlin

Obelix sammelt leidenschaftlich gern Extraleben.

Theme Park

Keine Geldprobleme!

Um einen coolen Vergnügungspark auf die Beine zu stellen, braucht man in erster Linie drei Dinge: Geld, Geld, Geld. Damit Euch nicht gleich Euer gesamter Finanzvorrat flöten geht, haben unsere Spieleprofis speziell für Euch einen kleinen, aber feinen Code parat, der Euch im 2. Land gleich mit einem Startkapital von über 21 Millionen Dollar beginnen läßt. Dazu betitelt Ihr Euch mit dem Spitznamen „Donar" und gebt folgendes Paßwort ein: BBDBBVQ8B9WDB. Nun könnt Ihr Euren Superpark riesengroß bauen und so Eurer Phantasie freien Lauf lassen. Viel Spaß dabei!

Geld regiert die Welt!

GAME BOY

Mega Man III

Hallo Club Nintendo!

Ich habe für das Mega Man-Game Boy-Abenteuer eine gute Reihenfolge der Roboter ausgeknobelt. Um die Gegner zu besiegen, benötigte ich noch einige Energiecontainer, die allerdings nicht im Paßwort enthalten sind. Ihr müßt sie Euch also bei Spielbeginn immer wieder erneut besorgen. Also Vorhang auf, hier sind sie, meine Paßwörter für Mega Man III:

Snake Man	**A0,**	**A1,**	**A3,**	**B3, D2**
Gemini Man	**A2,**	**B2,**	**D1,**	**D2, D3**
Shadow Man	**A1,**	**A3,**	**B1,**	**B3, D1**
Spark Man	**A1,**	**B0,**	**B1,**	**C1, D1**
Riesenkreisel	**A2,**	**B1,**	**B2,**	**C0, D1**
Drill Man	**A1,**	**B0,**	**C0,**	**C1, D3**
Dust Man	**A0,**	**B1,**	**C0,**	**C1, D2**
Skull Man	**A0,**	**B0,**	**A3,**	**B3, D2**
Dive Man	**A0,**	**B0,**	**B2,**	**C1, C2**

Sebastian Bürger, Essen

KLASSIK-TIP GAME BOY

Kirby's Pinball Land

Flippige Anwahl

Kirby macht doch wirklich in jedem Element eine gute Figur. Ob als Billard- oder Golfball in „Kirby's Dream Course", als Abräumer in „Kirby's Block Ball" oder als Flipperkugel in seinem Pinball Land: Kirby ist stets quietschfidel und unheimlich aktiv. Doch gibt es bei seinem Flipperabenteuer zwei sehr hilfreiche Cheats, welche die Punktejagd ungemein erleichtern. Im Titelbild haltet Ihr den Select-Knopf und das Steuerkreuz nach links gedrückt und geht dann in die Highscore-Liste. Sobald eine weiße Katze erscheint, könnt Ihr die Bonusspiele anwählen. Haltet Ihr stattdessen im Titelbild – zusammen mit dem Select-Knopf – das Steuerkreuz nach rechts gedrückt, so zeigt Euch eine schwarze Katze den Weg zu den Endgegnern.

Seht Ihr die kleine schwarze Katze?

Über die Flipperauswahl gelangt Ihr zu den Extras!

Es lebe der MTV Friesia Lindholm!!!

Melf Kruppa

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe ja mit Martin Kohlbacher einen Fan des FC Bayern München vorgestellt haben, präsentieren wir Euch diesmal einen aktiven Kicker eines absolut ebenbürtigen Vereins: Melf Kruppa spielt für den (haltet Euch fest!) MTV Friesia Lindholm!!! Doch genauso gern wie auf dem Platz spielt der zwölf Jahre alte Melf Fußball auf seiner Super Nintendo-Konsole. Zur Zeit zockt er „FIFA Soccer 96". Daneben ist er auch ein fleißiger Sammler des Club Nintendo-Magazins. Über 200 Exemplare stapeln sich bei ihm zu Hause. (Das müssen allerdings eine Menge doppelter Hefte sein, denn so viele haben wir noch gar nicht veröffentlicht. Also Melf, in Zukunft bitte nur noch ein Exemplar pro Ausgabe beim Händler mitnehmen!) Melf Kruppas liebster Gefährte ist sein Hund Toby, mit dem er gerne ausgedehnte Spaziergänge durch die friesische Landschaft rund um Risum-Lindholm unternimmt.

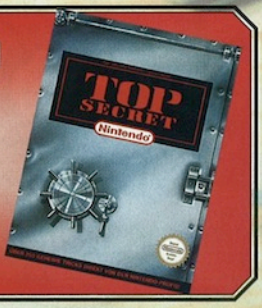
Kleiner Mann ganz groß – Ein Spieleprofi aus Mainz

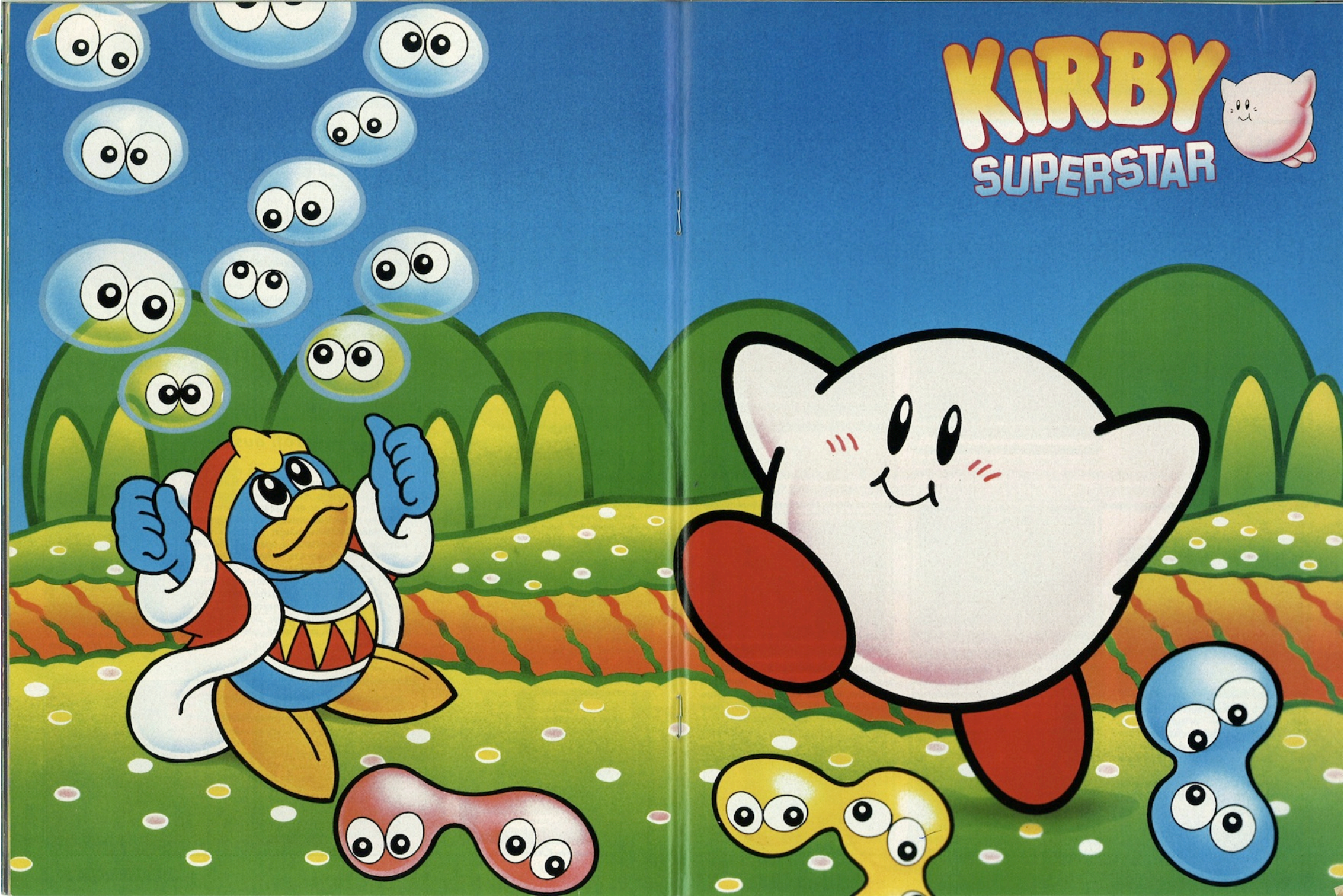
Christoph Muschka

Wieder einmal haben wir Post von einem echten Leichtgewicht bekommen. Christoph Muschka aus Mainz ist 12 Jahre jung, 1,42 Meter klein und nur 36 Kilo schwer. Doch wenn er den Controller seines Super Nintendos in die Hand nimmt, wird er zu einem absoluten Videospiel-Schwergewicht. 33 Games hat er schon durchgezockt. Darunter sind Spiele wie „SMW 2 – Yoshi's Island", „Sim City", „Illusion Of Time" und „Secret Of Mana". Christoph schreibt uns, daß ihm (leider) diese Spiele nicht alle selbst gehören, sondern daß er auch viele Games durchgespielt hat, bei denen seine Freunde einfach nicht weiterkamen. Christoph ist aber auch sportlich schwer aktiv: Schwimmen, Fechten, Radfahren und Fußball spielen zählen zu seinen Hobbies.

TOP SECRET-BOX

Die vielen Tips und Tricks, die wir Euch auf dieser Doppelseite in jedem Heft verraten, könnt Ihr Euch auch in gesammelter Form nach Hause holen. Der große Top Secret-Spieleberater verrät Euch die wichtigsten Kniffe und läßt Euch dank seiner unzähligen Tips auch in den knifflgsten Spielsituationen nicht allein. Holt Euch den Top Secret-Spieleberater bei Eurem Nintendo-Händler!




KIRBY
SUPERSTAR

HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR CLUB-MITGLIEDER:
0 60 26/94 09 40

SECRET of EVERMORE Special

1 WIE KOMME ICH WESTLICH VON KROZKRÜBEL ÜBER DIE ZERSTÖRTE BRÜCKE?

An dieser Stelle mußt Du mit der „Select" Taste auf den Hund umschalten. Läufst Du nun mit dem Hund auf der Brücke nach links, springt er automatisch auf die andere Seite. Jetzt kann er auf dieser Seite des Flusses nach oben laufen und mit der Seilbahn zum Jungen zurückfahren.

An der Brücke springt der Hund automatisch auf die andere Seite…

…und bringt die Seilbahn ans andere Ufer. Jetzt können beide den Fluß überqueren.

2 WIE KOMME ICH IM COLLOSIA TEMPEL IM EINGANG 5 (RECHTS OBEN) IN DEN GEHEIMRAUM „H" ZU DEM VERSTECKTEN ALCHEMISTEN?

In diesem Raum findest Du einen Geheimgang.

Begib Dich in den Raum, in dem Du den Bronzespeer erhalten hast. (Raum „G" im Spieleberater.) In der linken unteren Ecke des Raumes kannst Du nach links durch die Wand gehen.
Nun kannst Du Dir den Weg zum Geheimraum „H" durch die Wand bahnen.

Dank dem Ringmenü erkennst Du, wo Du Dich befindest.

TIP: **Rufst Du Dein Ringmenü auf, während Du in einer Mauer stehst, kannst Du Deinen Standort erkennen.**

…die Dich schließlich zum Alchemisten bringt.

In diesem Geheimraum findest Du eine weitere Geheimtür…

Hast Du den kleinen Vorraum erreicht, findest Du auch hier eine Geheimtür in der linken Wand. Diese führt Dich zum Alchemisten.

3 WIE GELANGE ICH IN DER PYRAMIDE IN DEN RAUM, IN DEM MEIN HUND STEHT?

Begib Dich zunächst in den Raum, in dem Du die Bronzeaxt erhältst. (Raum „C" im Spieleberater). Mit dieser Axt kannst Du die brüchigen Steinwände zerstören und so zum Hund gelangen.

4 WIE DURCHQUERE ICH DEN SCHATTENWALD AM BESTEN?

Orientiere Dich im Schattenwald an den Eulen, die auf den Bäumen sitzen. Sie weisen Dir den Weg zum Ausgang. Betrittst Du einen Abschnitt (bzw. ein Bild), in dem sich keine Eule befindet, kehre um und suche einen anderen Durchgang, hinter dem sich eine Eule befindet.

5 WIE KOMME ICH IN DER HÖHLE UNTERHALB DER PYRAMIDE DURCH DAS GITTERTOR IN DER MITTE?

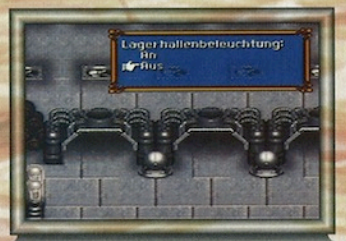
Plaziere den Felsen mit Hilfe des Telekinese-Zaubers auf dem rechten Stein.

Sobald Du den Auftrag erhalten hast, die Juwelenaugen zum zweiten Mal zu holen, liegt in dieser Höhle ein Stein. Bewege diesen mit dem Telekinese-Zauber so, daß er auf den rechten der drei Schalter fällt. Die verbleibenden beiden Schalter müssen nun durch die Spielfiguren aktiviert werden. Stelle hierbei den Hund auf den linken Schalter und wechsle dann mit „Select" die Figuren, um den Jungen auf den mittleren Schalter zu plazieren. Sind alle Schalter aktiviert, öffnet sich das mittlere Gitter.

Nun mußt Du nur noch die verbliebenen Steine besetzen und die Tür öffnet sich.

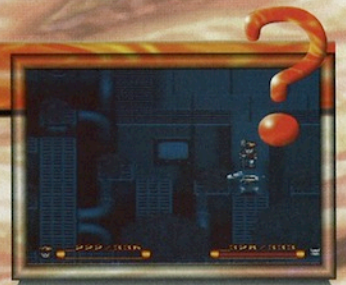
6 WIE KOMME ICH IN ASSITOPIA DURCH DAS GEWÄCHSHAUS IN B3?

Im Raum D3 mußt Du…



…Lagerhallen- und Gewächshaus-beleuchtung ausschalten.

Du mußt im Hauptkontrollraum (in D3) das Licht für das Gewächshaus und die Lagerhalle ausschalten. Wenn in einem der Räume Licht brennt, brennt es automatisch auch im anderen. Sobald es im Gewächshaus dunkel ist, kannst Du es ungestört durchqueren.



Nun kannst Du das Gewächshaus ungehindert durchqueren.

EURO 96

Vier Jahre lang hat es gedauert, aber jetzt ist es endlich wieder soweit – das nächste europäische Endturnier ist in greifbare Nähe gerückt. Im Juni stehen sich Europas Elitekicker wieder einmal gegenüber, um herauszufinden, wer den erfolgreichsten Fußball spielt. Wir wollen diesen Anlaß im Mutterland des Fußballs nutzen, um Euch einmal einen Überblick über die fetzigsten Soccergames für Super Nintendo und Game Boy zu geben.

SNES © 1994 EPOCH CO., LTD. SHOGAKUKAN PRODUCTION CO., LTD. LICENSED FROM CAPCOM CO., LTD TO NINTENDO CO., LTD

SOCCER SHOOTOUT

SNES

Dieses Spiel gehört mit Recht zu den sportlichen Highlights des letzten Jahres. Es bietet alle Optionen, die eine moderne Fußballsimulation einfach haben muß. Die Spieler werden in unglaublich vielen Animationsphasen gezeigt, die das Game besonders realistisch wirken lassen. Im Trainingsmodus werden Eure Fähigkeiten immer weiter verbessert, damit dann auch die besonders schweren Gegner vom Platz gefegt werden können. Da Spiele schon oft durch Elfmeterschießen entschieden wurden, könnt Ihr auch diese Variante des Spiels ausgiebig üben, um in den entscheidenden Phasen über die gebotene Cleverness zu verfügen. Als Clou des ganzen müßt Ihr im Hallenmodus Eure gesammelten technischen Fähigkeiten unter Beweis stellen, denn hier wird Euch keine Ruhepause gegönnt. Der Ball prallt von den Hallenwänden zurück und sorgt so schon von alleine für die ein oder andere aufregende Strafraumsituation. Dank der Mehr-Spieler-Option können bis zu vier Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen, was zusätzliche Spannung an den Tag legt, denn irgendwann ist auch der beste Computer mit seinem Latein am Ende.

▲ Wie im richtigen Leben: Übung macht den Weltmeister!

Diese Optionen stehen Euch zur Verfügung.

In der Halle ist alles anders: Der Ball kann sich zur Ruhepause höchstens ins Tor verdrücken!

Zur besseren Übersicht seht Ihr am oberen Bildschirmrand ein Radarbild mit den Positionen Eurer Mitspieler.

SOCCER

GB

Seit 1994 dürfen sich auch Game Boy Besitzer ans runde Leder wagen. Die Perspektive aus Sicht einer Hintertorkamera verleiht Euch einen erstklassigen Überblick über die gesamte Bildschirmbreite und Ihr seid jederzeit auf Ballhöhe. Auch bei dieser Umsetzung haben die Programmierer daran gedacht, daß Elfmeterschützen oft mit ganz besonderen Problemen kämpfen müssen. Deshalb habt Ihr auch hier die Möglichkeit, gezielte Schüsse zu trainieren. In der Weltliga könnt Ihr dann Euren Favoriten aus insgesamt 24 Teams auswählen und nach etlichen Matches zum Weltmeister werden. Zwischen den Matches könnt Ihr anhand von ausführlichen Tabellen sehen, welche Ergebnisse Eure Konkurrenz erzielt hat. Schiedsrichterentscheidungen werden als Kommentare am unteren Bildschirmrand wiedergegeben, damit keine Mißverständnisse bei Spielunterbrechungen aufkommen. Der deutsche Bildschirmtext erleichtert Euch die Auswahl der verschiedenen Optionen.

© 1994 RAGE SOFTWARE LTD. FOR ELITE SYSTEMS LTD.

Nach einer rüden Attacke folgt der Pfiff des Schiris mit entsprechendem Kommentar.

Der Torwinkel ist das Ziel eines jeden Elfmeterschützen!

Im Optionsmenü trefft Ihr eure Entscheidungen.

© 1992 Human Inc. © 1992 Nintendo

SUPER SOCCER

SNES

Super Soccer feiert zwar dieses Jahr seinen vierten Geburtstag, muß sich aber gegenüber den jüngeren Spielen keineswegs verstecken. Selbst den gewieftesten Technikern verlangt Super Soccer alles ab, denn schließlich wartet am Ende das Nintendo-Team auf den glücklichen Gewinner. Dank der guten Perspektive habt Ihr eine hervorragende Übersicht aufs gesamte Feld, um jederzeit den „tödlichen" Paß zum sicheren Torerfolg spielen zu können.

Die Stürmer stehen zum Konter an der Mittellinie bereit!

Die Angst des Torwarts vorm Elfmeter!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

SNES

TM + © 1995 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Flugkopfbälle, Grätschen, harte Tacklings – in diesem Spiel kommt die ganze Dynamik des Fußballsports voll zur Geltung. Natürlich verfügt auch dieses Game über einen Trainingsmodus, denn die technischen Feinheiten muß man sich in harter Kleinarbeit Stück für Stück aneignen. Zwischendurch wird das Spielgeschehen immer wieder durch digitale Bilder aufgelockert. Ihr könnt zwischen einer Vielzahl möglicher Aufstellungen und Mannschaftstaktiken wählen. Leider verfügt „International Superstar Soccer Deluxe" nicht über einen Hallenmodus. Dafür könnt Ihr Eure Matches in verschiedenen Stadien rund um den Erdball bei unterschiedlichen Wetterbedingungen spielen. Mit dem entsprechenden Adapter könnt Ihr mit bis zu vier Spielern an den heißen Matches teilnehmen.

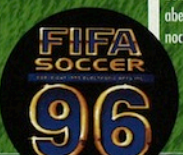
Die schönsten Spielszenen könnt Ihr in Zeitlupe noch einmal genießen!

„Stranz" ist zwar schon mit der gelben Karte belastet, leistet aber immer noch 100% Einsatz.

FIFA SOCCER 96

SNES

Diese Fußballsimulation unterscheidet sich vor allem durch die isometrische (diagonal von oben) Darstellung des Spielfeldes. Ansonsten weist es ebenfalls alle Voraussetzungen einer gelungenen Umsetzung auf. Die Technik hat sich gegenüber seinen Vorgängern verbessert, was nicht zuletzt auch in der Zuschauerkulisse bemerkbar ist. Die einfache grafische Darstellung wird durch sehr viele wichtige Optionen voll ausgeglichen, so daß jeder „FIFA"-Anhänger ganz auf seine Kosten kommt.



© 1994 EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED.

© 1995 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIAL FIFA LICENSED PRODUCT

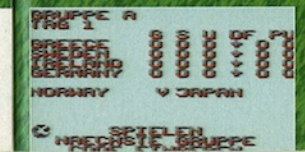
FIFA SOCCER 96

GB

Am opulenten Super Game Boy Rahmen könnt Ihr bereits erkennen, daß sich die Programmierer mit dem Design viel Mühe gegeben haben. Deshalb kann dieses Spiel auch alle Erwartungen erfüllen, die ein richtiger Fan an eine Fußballsimulation setzt. Schnelle Pässe, spannende Torraumszenen – eben alles, was das Fußballerherz höher schlagen läßt. Die Ballartisten unter Euch, die über keinen Super Game Boy verfügen, müssen leider auf die recht farbenfrohe Darstellung verzichten.

▲ Den Weg des Balles Richtung Tor könnt Ihr auch in Zeitlupe nachvollziehen.

Die Zwischenstände der anderen Teams könnt Ihr den Tabellen entnehmen.



Den Spielern sind keine Konditionsschwächen anzumerken.

Disney's

TOY STORY

In der letzten Ausgabe haben wir Euch „TOY STORY" für das Super Nintendo in der Rubrik FIRST LOOK vorgestellt. Diesmal wollen wir ins Detail gehen. Auf den nächsten sechs Seiten erfahrt Ihr alles über Gegner, Gegenstände und die komplette erste Welt. Außerdem haben wir für Euch einige wichtige Tips parat, mit deren Hilfe Ihr die erste Welt wirklich komplett lösen können solltet. Viel Spaß! (mm)

GEGENSTÄNDE

Die folgenden Items werden Euch im Spiel von großem Nutzen sein. Zum einen betreffen sie direkt den Status Eures Helden (Hitpoints und Extraleben), zum anderen müßt Ihr sie nutzen, um Aufgaben zu lösen. Einige der Gegenstände sind jedoch auch mit Vorsicht zu genießen, wie etwa der Fragezeichen-Ballon.

BLECH STERNE
Ihr solltet versuchen, möglichst alle Blech Sterne einzusammeln, denn Woody bekommt dafür Hitpoints, Extraleben oder Continues.

GOLD STERNE
Findet Ihr einen dieser raren Sterne, erhaltet Ihr sofort einen Hitpoint, der sich zu den bereits vorhandenen in Eurer Sternenanzeige addiert.

COWBOYHÜTE
Noch seltener als Gold Sterne werdet Ihr die Kopfbedeckung von Woody finden. Für einen Cowboyhut erhaltet Ihr sofort ein Extraleben.

FAHNENSTANGEN
Die Fahnenstangen sind Mitteltoren gleichzusetzen. Habt Ihr eine der Flaggen gehisst und scheitert danach im Level, könnt Ihr an der gespeicherten Stelle weiterspielen.

FRAGEZEICHEN BALLONS
Vor diesen Ballons solltet Ihr Euch hüten. Auch wenn sie ganz nett ausschauen, ist es dennoch gesünder, sie nicht zu berühren. In ihnen befinden sich Stahlkugeln, die Woody verletzen.

BÄLLE
Sehr brauchbar sind die Bälle, die überall in Andys Spielzimmer herumliegen. Ihr könnt sie als Trampolin benutzen, um höhergelegene Ebenen zu erreichen.

HAKEN
Oftmals gibt es keine andere Möglichkeit, als Euch in Tarzan-Manier durch die Lüfte zu schwingen. Hierbei kommen Euch die Haken sehr gelegen, denn Ihr könnt dort Euer Lasso einhängen.

BABYFON
Ein Item, dem im ersten Level eine besondere Bedeutung zukommt. Über das Babyfon bringt Woody nämlich in Erfahrung, was Andy diesmal zum Geburtstag geschenkt bekommt.

LUFTPUMPE
Im zweiten Level ist es Eure Aufgabe, mit Hilfe der Luftpumpe einige von Andys Spielsachen in die Spieltruhe zu befördern. Hierbei ist gutes Timing Voraussetzung.

BAUKLÖTZE
Die Bauklötze dienen zum einen als Einzäunung für einige Spielzeuge, als auch als Treppe, um höhergelegene Ebenen zu erreichen.

© Disney

SUPER NINTENDO ZOOM IN

GEGNER UND HINDERNISSE

Der Weg durch die einzelnen Level ist kein Spaziergang. Mehrere der Spielzeuge werden Euch bei der Lösung Eurer Aufgaben behindern. Um bei diesen vielen Gegnern noch den Überblick zu behalten, findet Ihr nachfolgend eine Liste der am häufigsten vorkommenden Widersacher von Woody. Den meisten Gegnern der Liste könnt Ihr einfach ausweichen oder sie überspringen. Andere lassen Euch nicht so leicht passieren.

DIE LOK
Die Lok ist einer der ersten Gegner, der Euch im Spiel begegnen wird. Ihr könnt das Gefährt durch einen gezielten Lassohieb für einige Sekunden außer Gefecht setzen und es dann unbeschadet passieren. Habt Ihr etwas mehr Übung, könnt Ihr die Lok auch einfach überspringen, denn sie bewegt sich in immer gleichen Bahnen.

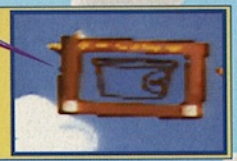
DER HUBSCHRAUBER
Ein sehr unangenehmer Verfolger ist der Hubschrauber. Er verfolgt nämlich keine bestimmten Routen, sondern richtet sich nach Euren Bewegungen. Bewegt Ihr Euch nach rechts, fliegt auch er nach rechts usw. Verpaßt ihm einen ordentlichen Lassohieb, um ihm zu entkommen.

DAS FLUGZEUG
Mit dem Flugzeug verhält es sich ähnlich wie mit der Lok. Auch es fliegt in immer gleichen Bahnen und kann durch einen gezielten Lassohieb für einige Sekunden außer Gefecht gesetzt werden. Ihr könnt dem Luftgefährt jedoch auch ausweichen, indem Ihr Euch duckt oder einfach darüber springt.

ÜBLE GEGNER
Der Hai, den Ihr hier auf dem Bild seht, ist nur einer der Gegner, der versucht, Euer Weiterkommen zu behindern. Er erwartet Euch im dritten Level der ersten Welt, der Ego-Probe. Hier trefft Ihr außerdem auf Clowns, die gar nicht lustig sind.

BLOCKADEN
Sie versperren Euch nicht nur den Weg, sondern halten auch im zweiten Level einige Eurer Freunde gefangen. Mit einem gezielten Lassohieb lassen sich die Blockaden leicht zerstören. Achtet jedoch darauf, daß sich über den Blöcken keine Sterne befinden. Zerstört Ihr nämlich die Blockade, habt Ihr keine Gelegenheit mehr, die Sterne zu erreichen.

WEGWEISER
In einigen Levels erscheint am linken, oberen Bildschirmrand ein Wegweiser in Form von Andys „Etch-A-Scratch". Er gibt Euch durch Pfeile oder Symbole an, in welche Richtung Ihr Euch bewegen müßt.



WOODYS FREUNDE...

REX
Rex ist eines der liebsten Spielzeuge von Andy. Obwohl er recht furchterregend aussieht, ist er das genaue Gegenteil. In einem Level des Spiels hilft er seinem Kumpel Woody aus der Patsche.

NERO
Der bösartige Hund von Andys Nachbarn Sid. Er mag Spielzeuge zum Fressen gern. Er bereitet Woody und Buzz einige Alpträume im Film und auch im Spiel.

SPECKY
Schweine bringen ja bekanntlich Glück. Da macht auch Specky keine Ausnahme. In den ersten beiden Levels hilft er Woody weiter. Einmal, indem er seinem Freund den Weg zum Babyfon weist und ein weiteres Mal, indem er sich brav in die Spielzeugkiste verfrachten läßt. Später taucht er jedoch auch als Feind auf.

PLASTIKSOLDATEN
Woody ist der Oberbefehlshaber der grünen Plastiksoldaten. Gleich im ersten Level leisten ihm die Truppen hervorragende Dienste.

CHARLIE
Um Euch nicht gleich alle Charaktere zu zeigen, halten wir sein Aussehen geheim. Sein vollständiger Name ist Charlie Naseweis und er macht seinem Namen alle Ehre.

BUZZ
Buzz ist der Gegenspieler von Woody. Als neustes Spielzeug von Andy gelingt es ihm schnell, die anderen Spielzeuge von sich zu überzeugen.

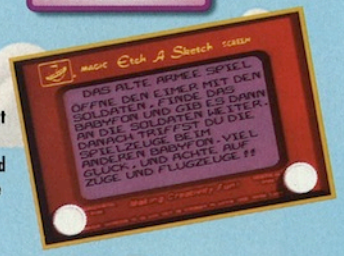
...UND FEINDE

STAGE 1 ANDYS ZIMMER

Level 1
Das alte Armee-Spiel

Alles beginnt am Vorabend von Andys Geburtstag. Um zu erfahren, was Andy wohl für neue Spielzeuge geschenkt bekommt, muß das Babyfon als Abhöranlage genutzt werden. Doch zunächst muß das Babyfon erst einmal geholt werden. Aus diesem Grund macht sich Woody auf, die grünen Plastiksoldaten aus ihrer Box zu befreien und die Mission Babyfon in Angriff zu nehmen. Ein recht einfaches Level, in dem Ihr Eure Sprung- und Lassotechnik üben könnt.

ETCH-A-SKETCH



Andys Zeichenbrett versorgt Euch vor jedem Level mit wichtigen Informationen und macht Euch mit der Aufgabe vertraut.

1 Das Truppenhauptquartier

In dieser Box befinden sich die Soldaten. Mit einem gezielten Lassohieb kann Woody den Deckel öffnen.

Schon sind die Truppen einsatzbereit. Sie sind bereits instruiert und begeben sich sofort zum Einsatzgebiet.

2 Das Babyfon

Woodys nächste Aufgabe besteht darin, das Babyfon vom Regal zu stoßen, damit die Soldaten es in Empfang nehmen können.

Nun transportieren die Truppen das Babyfon zum nächsten Einsatzgebiet. Woody muß sich nun nur noch zum Empfänger (am Ende des Levels) begeben.

3 Sternenstraße

An dieser Stelle müßt Ihr das Regal erklimmen, um von dort aus über Regalbretter und Schränke zurück zum Anfang des Levels zu laufen.

Springt Ihr nun nach unten, habt Ihr ganze zehn Sterne mehr auf Eurem Konto. Findet Ihr alle im Level versteckten Sterne, winkt ein Bonus.

50 Sterne

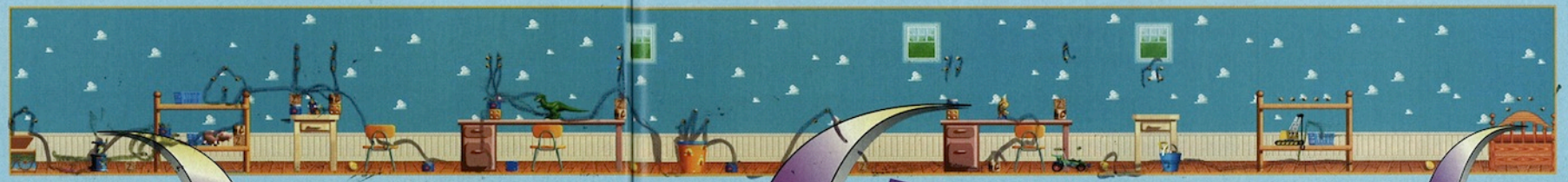
Habt Ihr es geschafft, alle Sterne des Levels einzusammeln, erhaltet Ihr nach beendeter Stage ein Extraleben.

SUPER NINTENDO ZOOM IN

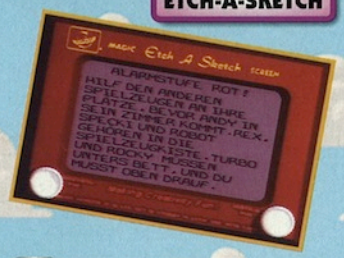
STAGE 1 ANDYS ZIMMER

Level 2
Alarmstufe Rot!

Wie Ihr merken werdet, steigert sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels von Level zu Level. Im zweiten Abschnitt muß Woody gleich zwei Aufgaben bewältigen. Zum einen müssen einige Spielzeuge in die Kiste verfrachtet werden, zum anderen müssen das Fernlenkauto und der Muskelmann unters Bett gebracht werden. Dies allein ist schon nicht ganz einfach. Hinzu kommt, daß die Zeit in diesem Level nur begrenzt ist.



ETCH-A-SKETCH



1 Ab in die Kiste!

Die erste Aufgabe des Levels besteht darin, drei der Spielzeuge in Andys Zimmer mit Hilfe der Luftpumpe in die Spielzeugtruhe zu verfrachten. Doch zunächst müssen die Spielzeuge befreit werden.

2 Einparken

Die zweite Aufgabe des Levels stellt eine besondere Herausforderung dar. Zunächst muß Woody den Muskelmann befreien, damit...

...dieser dann den Eimer, der das Auto blockiert, zum Kran schieben kann. Hat der Kran den Eimer dann in die Luft gehoben, können Auto und Muskelmann unters Bett befördert werden.

Zuerst die Sterne!

Wenn Ihr auch in diesem Level alle Sterne einsammeln wollt, müßt Ihr vorsichtig vorgehen. Zerstört Ihr nämlich die Bauklotztürme, bevor Ihr die Sterne über ihnen eingesammelt habt, dann habt Ihr danach keine Chance mehr, an die begehrten Sternsymbole zu gelangen.

Nur vom oberen Klotz aus kann Woody alle Sterne erreichen.

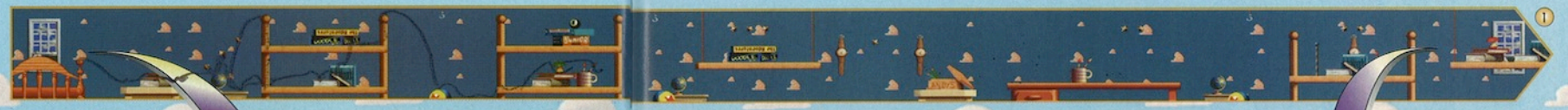
3 Am Ziel!

Um den Level zu beenden, muß Woody nur noch eins tun, es sich auf dem Bett bequem machen. Sobald die beiden Spielzeuge unter dem Bett eintreffen, hat er sein Ziel erreicht.

STAGE 1 ANDYS ZIMMER

Level 3 Ego-Probe

Nachdem Ihr Buzz kennengelernt habt, müßt Ihr eingestehen, daß der Kerl tatsächlich einiges auf dem Kasten hat. Doch stärker, schneller und gewitzter als Ihr ist er doch bestimmt nicht, oder? Um Euer Selbstvertrauen wieder etwas aufzumöbeln, laßt Ihr Euch auf ein Wettrennen mit Buzz ein. Schafft Ihr es, mit ihm schrittzuhalten?



1 Wettlauf mit Buzz

Los geht's! In diesem Level solltet Ihr weniger darauf achten, Sterne einzusammeln als vielmehr zu versuchen, Buzz zu folgen. Zugegeben, es ist ein recht unfairer Kampf, da Buzz ja fliegen kann, aber kann das einen Cowboy erschüttern? Falls es Euch gelingt, mit Buzz mitzuhalten, fordert er Euch dann im nächsten Level zum Duell Spielzeug gegen Spielzeug.

3 Extraleben

Erst ein Goldstern, nun ein Cowboyhut. Trotz der Eile, in der Ihr seid, solltet Ihr Euch das Extraleben nicht entgehen lassen.

4 Gefahr von unten!

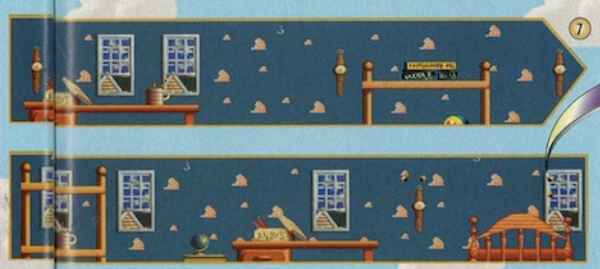
Hütet Euch vor den Clowns und den Haien, die von unten ins Bild kommen und Euer Weiterkommen verhindern wollen. Besonders in dieser Stage ist es wichtig, möglichst oft die Haken zu benutzen, an denen Ihr Euch entlangschwingen könnt. Auf diese Weise kommt Ihr schneller voran.

Über diese Clowns werdet Ihr nicht lachen können...

Auch diese Fischlein haben Spielzeug zum Fressen gern...

2 Goldstern!

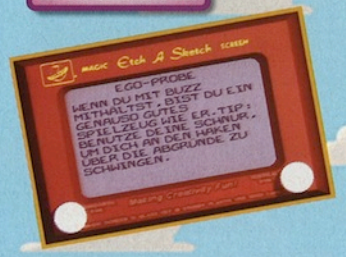
An dieser Stelle findet Ihr einen Goldstern, der Euch einen Hitpoint wiedergibt. Ihr werdet ihn sicher gut gebrauchen können.



Hoch ins Ziel!

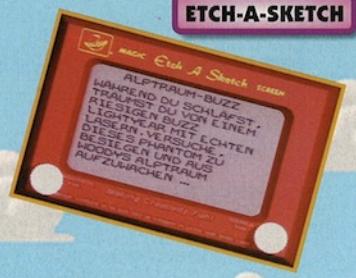
Am Ende des Levels solltet Ihr mit Hilfe des Hakens im hohen Bogen ins Ziel fliegen, um möglichst weit rechts zu landen. Hier befinden sich nämlich noch einige Sterne.

ETCH-A-SKETCH



Nun ist es endlich soweit, High Noon! Es kommt zum ersten Duell zwischen Woody und Buzz. Auch hier scheint der Spaceranger aus dem Weltall leicht überlegen. Der Karatearm, die ausklappbaren Flügel und die Laserlampe sprechen eindeutig für Buzz. Doch dank Eurer Hilfe dürfte selbst diese Prüfung für Woody kein Problem darstellen. Viel Glück.

ETCH-A-SKETCH



STAGE 1 ANDYS ZIMMER

Level 4 Der Alptraum

Achtung! Buzz hat sich mit einem Schutzschild umgeben. Attackiert mit dem Lasso, aber berührt die Feuerbälle nicht.

Jetzt greift Buzz mit seiner Laserlampe an. Weicht dem Schuß aus und schlagt selbst zu.

Nebenstehend findet Ihr einige Erläuterungen zur Bildschirmdarstellung während des Duells. Links werden Eure Hitpoints angezeigt, rechts Eure Leben und das Planetensymbol in der Mitte gibt Euch Auskunft über die Anzahl der Treffer, die Buzz noch einstecken kann, bevor er bezwungen ist. Dank seiner üppigen Ausrüstung hat Buzz mehr als nur eine Angriffsmethode. Er schützt sich mit Feuerbällen und attackiert mit seiner Laserlampe. Wollt Ihr ihm einen Treffer beibringen, müßt Ihr zunächst die Feuerbälle zerstören und dann mit einem gezielten Lassohieb den Körper des Spacerangers treffen.

IM NÄCHSTEN HEFT

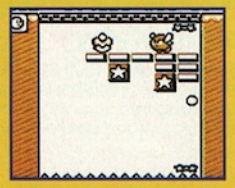
Nachdem wir Euch in dieser Ausgabe ausführlich die erste Stage von „Toy Story" vorgestellt haben, präsentieren wir Euch in der nächsten Ausgabe die zweite, die schon um einiges anspruchsvoller ist. Zum Vorgeschmack hier schon einige Spielsituationen, mit denen Ihr demnächst konfrontiert werdet.

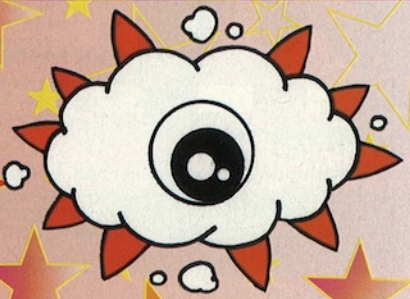
KIRBY'S BLOCK BALL

Kirby-Action ohne Ende! Wir haben Euch ja schon in der letzten Ausgabe den neuen (Super) Game Boy-Kracher vorgestellt. Diesmal gehen wir noch einen Schritt weiter und machen Euch mit weiteren Einzelheiten vertraut. Viel Spaß bei „Kirby's Block Ball"! (mp)

Guten Appetit!

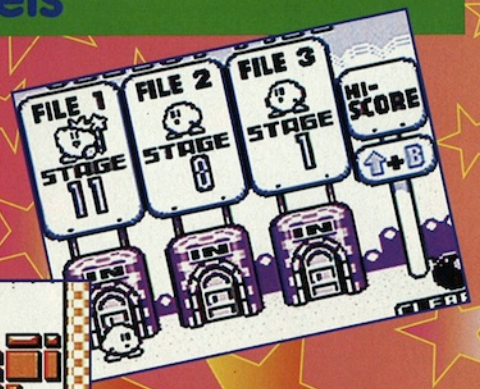
Wenn Ihr einen Gegner trefft, gibt es eine leckere Belohnung. Für Apfel, Lutscher und den Kuchen erhaltet Ihr die folgende Punktzahl:

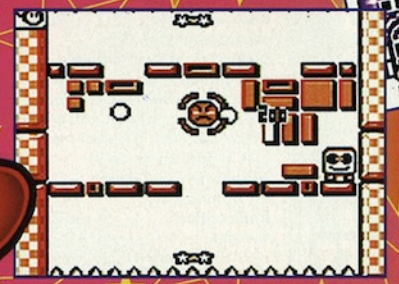




Das Prinzip des Spiels

Bei „Kirby's Block Ball" kommt es in erster Linie auf Euer Reaktionsvermögen an. Blitzschnell müßt Ihr die Schläger von links nach rechts bzw. von oben nach unten flitzen lassen, damit die Kugel nicht an den Dornen zerplatzt. Je länger Ihr die Kugel im Spiel haltet, desto mehr Punkte und Power-Gegenstände könnt Ihr einsammeln. Doch das ist natürlich noch lange nicht alles. Ihr könnt die Kugel in einen Super-Kirby mit vielen verschiedenen Fähigkeiten verwandeln, die wir Euch auf der übernächsten Seite vorstellen.

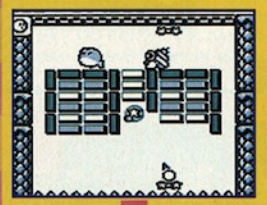




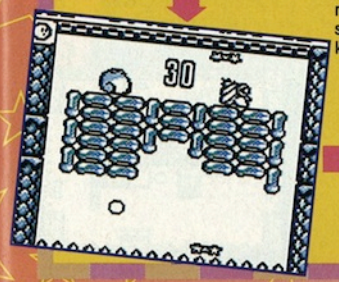
Das Spiel verfügt über viele aufregende Level und einen batteriegestützten Speicher, um Eure Rekorde zu sichern. Jeder Level besteht aus fünf Runden. In jeder Runde müßt Ihr alle Blöcke oder Gegner zerstören. Am Ende eines jeden Levels erwartet Euch ein fieser Endgegner.

© 1995 Nintendo/HAL Lab.

Die Bonusrunde

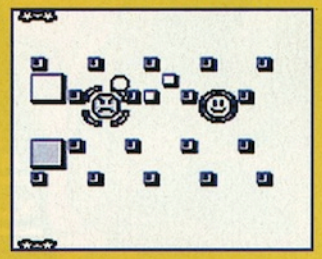


Wenn Ihr den Bonusblock trefft, beginnt eine Bonusrunde. Alle Blöcke verwandeln sich dann in „weiche" Blöcke. Das sind Blöcke, die Ihr nur einmal treffen müßt, um sie zu zerstören. Wenn es Euch gelingt, alle noch vorhandenen Blöcke in der vorgegebenen Zeit zu erwischen, erhaltet Ihr jede Menge Extrapunkte. Je mehr Blöcke zu Beginn der Bonusrunde noch auf dem Bildschirm zu sehen sind, desto mehr Punkte könnt Ihr ergattern.



Der Pinball-Block

Dieser Block ist mit Vorsicht zu genießen. Denn jedesmal, wenn Ihr ihn trefft, erhöht sich die Geschwindigkeit, mit der die lustige Kirby-Kugel über den Bildschirm saust. Wenn Ihr die Kugel auf den Block zuflitzen seht, ist also erhöhte Alarmbereitschaft angesagt.

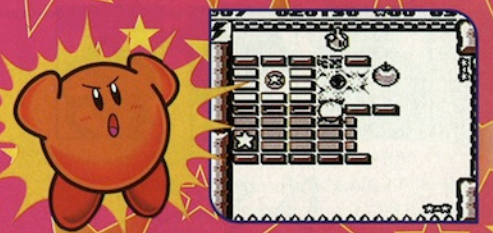


Vielseitiger Kirby

Um zu einem wahren „Block Ball"-Champion zu werden, müßt Ihr Euch mit Kirbys Spezialfähigkeiten bestens auskennen.

Elektro-Kirby

Als Elektroschocker läuft Kirby zur Höchstform auf. Wenn er den Blöcken in normaler Flugbahn eine ordentliche Portion Starkstrom verpaßt, ist Schluß mit lustig. Selbst der stärkste Block kann Elektro-Kirby nicht widerstehen.

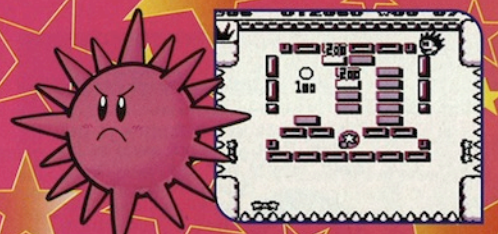


Feuer-Kirby

Achtung, jetzt kommt Feuer-Kirby und bruzzelt alles nieder! Als Feuer-Kirby geht die Kugel ab wie eine Rakete und hinterläßt von den Blöcken höchstens noch ein bißchen Brandgeruch. Mehr bleibt nicht übrig, wenn Feuer-Kirby senkrecht nach oben über den Bildschirm fegt.

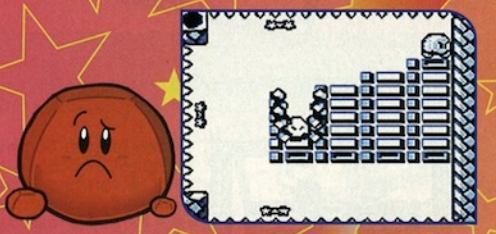
Igel-Kirby

Eine ziemlich stachelige Angelegenheit! Als Igel bleibt Kirby am Schläger haften und ist dann umso besser auf ein bestimmtes Ziel abzuschießen. Es versteht sich von selbst, daß kein Gegner gern Igel-Kirbys pieksende Bekanntschaft macht.



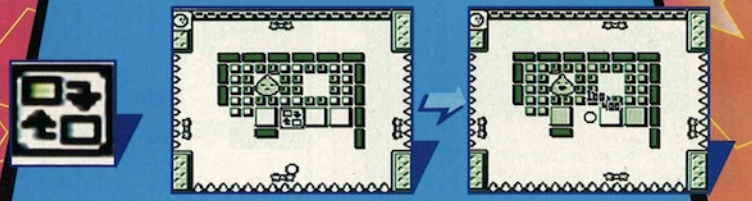
Stein-Kirby

Natürlich hüpft ein massiger Stein nicht so leichtfüßig über den Bildschirm wie die normale Kirby-Kugel. Aber der Stein hat einen unschätzbaren Vorteil: Auf Knopfdruck fällt er senkrecht nach unten und räumt fast alles ab, was sich ihm in den Weg stellt.



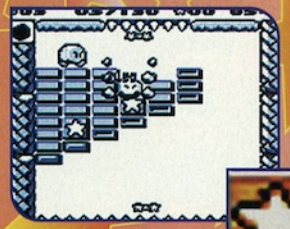
Der Flip-Block...

... hat eine ganz besondere Bedeutung. Er vertauscht nämlich die grauen und die weißen Blöcke. Ihr denkt, daß sei nichts besonderes? Ist es doch!



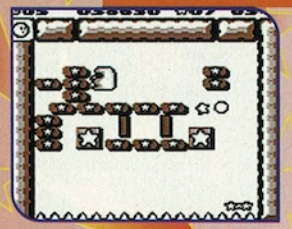
Holt Euch Extraleben!

Um dieses Spiel durchzuzocken, ist es unheimlich wichtig, sich zwischendurch immer wieder mal mit ein paar Extraleben einzudecken.



Seid Ihr gut genug?

Wenn Ihr es schafft, mit zwei Bällen ein Level zu beenden, erhaltet Ihr einen Zusatzball, der Euch wiederum ein Extraleben einbringt. Nicht einfach, aber machbar.

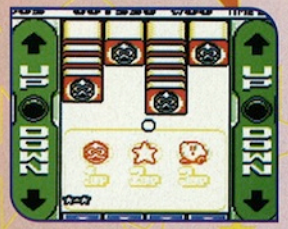


Krieg der Sterne

Eine weitere Möglichkeit, ein Extraleben zu ergattern, bietet sich in der Starblock-Stage. Wenn Ihr alle Sterne getroffen habt, seid Ihr der stolze Besitzer eines weiteren Extralebens.

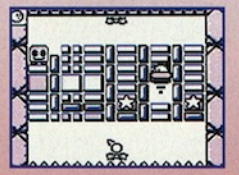
Bonus-Spiele

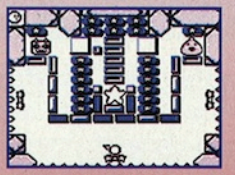
In den Bonus-Spielen habt Ihr die Chance, bis zu drei Extraleben zu holen. Ihr könnt „Air Hockey" spielen, „Up Down" oder „Up Cloud" zocken oder bei „Star Catcher" fleißig Sterne sammeln.



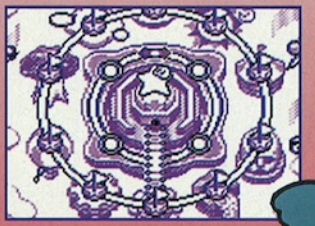
Hallo, König Nickerchen!

Es ist Zeit für das große Finale! Wer anderes als König Nickerchen könnte der ultimative Herausforderer in dieser letzten Stage sein. Um den Höhepunkt des Spiels zu erleben, müßt Ihr allerdings alle zehn vorhergehenden Stages mit einer bestimmten Punktzahl, die Euch als „Borderline" vorgegeben wird, gepackt haben. Schließlich werden nur die Besten zum Duell mit König Nickerchen zugelassen. Wo kämen wir denn hin, wenn jeder gegen den Ober-Bösewicht antreten dürfte? Aber Ihr schafft es bestimmt, auch König Nickerchen noch aufs Kreuz zu legen.





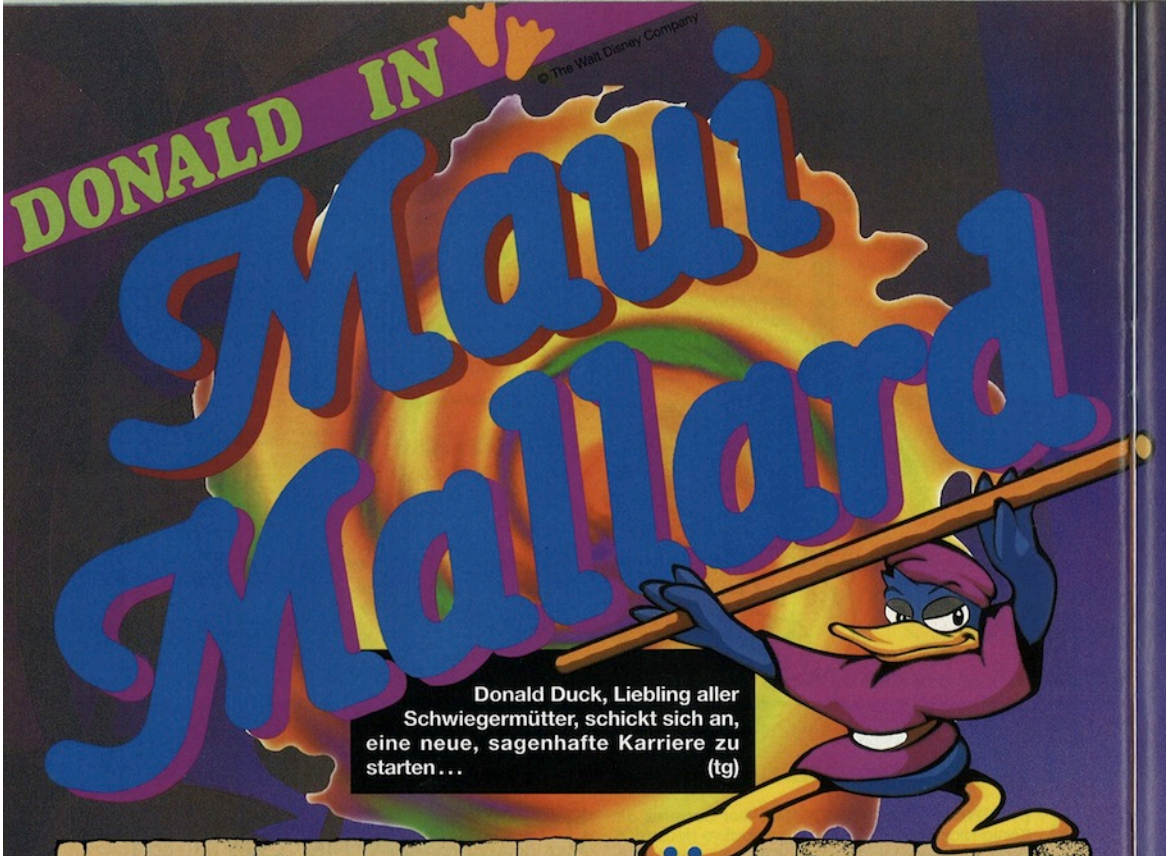
Seht Ihr, wie sich König Nickerchen auf Euch freut? Macht ihm einen Strich durch die Rechnung und schickt ihn als Verlierer vom Platz.



Jeder Level bei „Kirby Block Ball" besteht aus fünf Stages. Nicht so der elfte und entscheidende Level. Hier gibt es sogar sieben Stages, die Ihr bewältigen müßt, bevor der Endgegner wartet.

© The Walt Disney Company

DONALD IN Maui Mallard



Donald Duck, Liebling aller Schwiegermütter, schickt sich an, eine neue, sagenhafte Karriere zu starten… (tg)

GOODDIES FÜR MAUI

Ein Held hat's schwer - das muß auch unser noch nicht braungebrannter Maui am eigenen Leib erfahren. Jede Menge Gegner lauern hinter dunklen Ecken, die Stacheln in den Fallen sind schon gespitzt und kein Ende ist in Sicht. Zum Glück gibt es aber auch Gegenstände zu finden, die Mauis gefährlichen Weg erleichtern. Haltet die Augen nach Ihnen offen.

GEGENSTÄNDE

★ Juwelen

Diese Kostbarkeiten ermöglichen Euch unter anderen den Eintritt in die Bonusstages, in denen Ihr Paßwörter bekommen könnt.

★ Saft

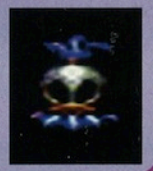
Saft gibt Kraft - Diese gefüllten Gläser geben Euch Lebensenergie zurück, wenn Ihr sie nötig habt.

★ Münzen

Mit Hilfe der Ying & Yang-Münzen und einer Prise Zauberkraft kann sich Maui in einen Ninja verwandeln.

★ Kopf

Solltet Ihr in einem Level einmal gänzlich scheitern, könnt Ihr an dem Kopf weitermachen, den Ihr zuletzt berührt habt.



GESTATTEN: MALLARD, MAUI MALLARD!

In Zivil

So harmlos Mallard in seinem Hawaiihemd auch aussehen mag, die Augen unter der Baseballmütze sehen alles. Blitzschnell zückt er seine Käferkanone und ballert auf alles, das sich ihm in den Weg stellt. Nicht umsonst war er beim letzten Frühlingsfest „Schützenkönig aller Klassen"!

Zu seiner Spezialausrüstung gehört der Dreifachschuß. Allerdings muß er sich die Munition dafür erst in den Leveln besorgen.

Noch spezieller sind die Lenkraketen für seine Wumme. Er kann damit auch Gegner erreichen, die sich nicht direkt in seinem Blickfeld befinden.

In Aktion — In Zivil

Schwimmen

Für jede Situation hält Maui Mallard die richtige Reaktion parat. Unter Wasser benutzt er seine Käferkanone, um die Trägheit des Wassers zu überwinden und sich besser fortbewegen zu können.

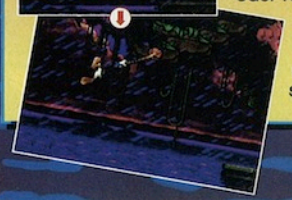
Klettern

Da man den Dschungel getrost Mauis zweites Zuhause nennen kann, hat er natürlich auch hier keine Probleme, schwierige Stellen zu passieren. Behende klettert er an Lianen hoch oder benutzt sie dann und wann als Bungee-Seile.

In Aktion — Als Ninja

Klettern

Als Ninja getarnt benutzt Maui seinen Stab, um ihn zwischen zwei Wände zu klemmen und sich daran festzuhalten. Mit der nötigen Körperbeherrschung kann er sich so nach oben hangeln.



Einhängen

Dieser Ninja-Stab ist schon ein Meisterwerk alt-japanischer Waffenkunst. Mit ihm kann sich Maui in Totenköpfe oder vorstehende Steine einhängen, Schwung holen und höher gelegene Plattformen mit einem Riesensprung erreichen.

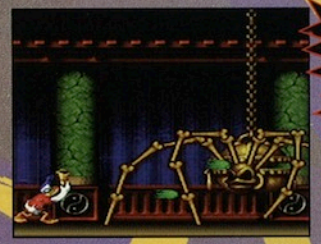
Als Ninja

Natürlich benutzt ein richtiger Ninja seinen Stab nicht nur, um sich einen Weg nach oben zu suchen. Vielmehr ist er auch eine sehr effektive Waffe gegen aufdringliche Gegner. Wesentlich eleganter und durchschlagkräftiger als die eher plumpe Käferkanone. Allerdings muß man die Handhabung dieser Spezialwaffe zuerst einmal genau studieren, um sie richtig einzusetzen.

DIE ENDGEGNER

Level 1 BOSS Metall-Spinne

Es war klar, daß in den alten Gemäuern des Schlosses etwas Schreckliches haust, aber muß es denn gleich so schauerlich sein? Schon von weitem hört Maui das Klicken der Metallfüße auf den Steinfliesen, als sich ihm die Spinne nähert. Nach dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung", zückt er seine Käferkanone und feuert aus allen Rohren auf den metallischen Gegner. Die Käfer räumt er zwischendurch mit gezielten Schüssen aus dem Weg.



Schießt der Spinne alles entgegen, was die Käferkanone hergibt. Nach einigen Treffern verwandelt sich das Biest noch einmal.

Ninja BOSS Level 2

Die geheimnisvollen Mechanismen, die die einstigen Erbauer der Ruinen für ahnungslose Touristen angelegt haben, machen Euch und Maui schon schwer zu schaffen. Aber nachdem Ihr allen Gefahren getrotzt und die alten Gemäuer genauestens durchforscht habt, trefft Ihr am Ende des Levels auf mehrere dieser furchterregenden Ninjameister. Aber Maui würde nicht Mallard heißen, wenn er sich von diesem Gegner ins Bockshorn jagen lassen würde. Mutig umfaßt seine Hand den Abzug der Käferkanone und ballert los.

Zu Beginn kann Maui in seiner normalen Gestalt bestehen. Später sollte er sich in einen Ninja verwandeln.

Level 3 BOSS Eingeborene

Kannibalen! Nach kurzer Zeit stellt sich aber glücklicherweise heraus, daß sie ihm zwar an die Federn wollen, ihn aber wenigstens nicht als schmackhaften Entenbraten auf der Speisekarte haben. Geschickt weicht Maui den Speeren aus, die aus dem Hinterhalt auf ihn geworfen werden und schießt unbeirrt auf den jeweiligen Gegner, der sich ihm entgegenstellt.

Achtet immer auf den Gegner, der Euch entgegenkommt, aber laßt die Eingeborenen nicht aus den Augen.

Level 4 BOSS Feuerdrache

Hier kommt Maui gehörig ins Schwitzen. Aber macht Euch keine Sorgen um ihn, er wird die Hitze schon aushalten. Stellt Euch in eine der Ecken und beschießt den Feuerdrachen, sobald er auftaucht.

Breitmaulkröte BOSS Level 5

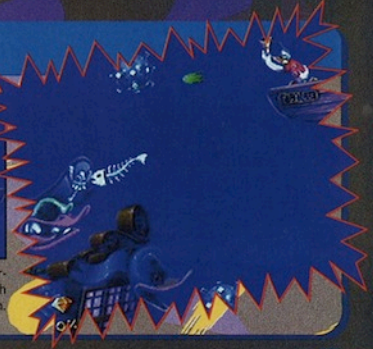
Hin und wieder speit die Kröte auch nützliche Dinge aus!

Ein unangenehmer Geruch hat sich in dieser Behausung festgesetzt und überall sind Knochen verstreut. Das bringt Maui auf die Idee, sich an den Eingeborenen zu rächen und gleichzeitig aus der Höhle zu entkommen. Ist einer der Gesellen in Reichweite der Zunge des Monsters, gibt Maui einen Schuß auf dessen Bauch ab.

Level 6 BOSS Kapitän Duck

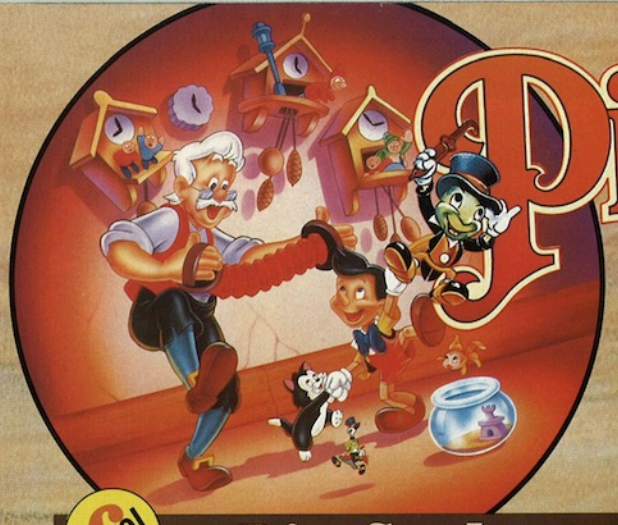
Da sich die Konstruktionsweise von Enten auch unter Wasser bestens bewährt hat, macht es Maui nichts aus, diesem Fiesling in den Fluten entgegenzutreten. Er weicht den angriffslustigen Fischen in seiner Nußschale aus und konzentriert sich voll auf den Piratenkapitän. Dankenswerter Weise ist dieser nicht mit besonders hoher Intelligenz ausgestattet.

Achtet auf Fische und Unterwasserminen, damit sie Euch nicht gefährlich werden können.



Level 8 ENDBOSS

Endlich steht Maui dem Initiator allen Übels gegenüber: Dem Voodoo-Priester. Schnell erkennt Mallard, daß der Zauberer seine Macht aus den beiden Kristallkugeln bezieht, die sich rechts und links neben ihm befinden. Ein paar Schläge mit dem Ninjastab stoppen den Energiefluß und Maui kann sich endlich persönlich um den Boss kümmern.



Pinocchio

Disneys Programmierprofis haben dafür gesorgt, daß die rührende Geschichte der kleinen Holzpuppe endlich auch als (Super) Game Boy-Spiel Premiere feiert. Folgt Pinocchio durch die Geschichte und helft ihm, sich in diesem Zeichentrick-Evergreen zu behaupten! (tg)

Level 6 – Die Suche nach Geppetto

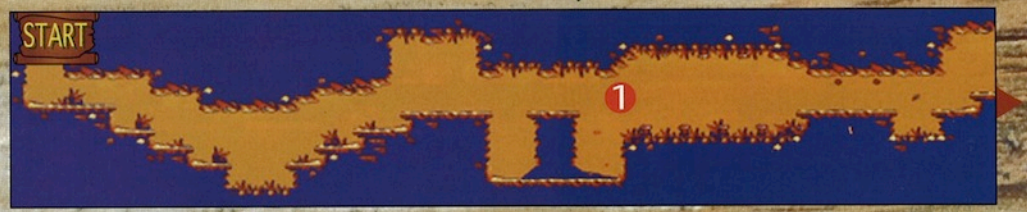
Nachdem Pinocchio seinen Weg durch die dunklen Höhlen gemeistert hat, ist er jetzt auf der Suche nach Geppetto. Seine Reise führt ihn durch finstere Unterwasserhöhlen, in denen ihm gefährliche Strömungen und jede Menge Meeresbewohner nach dem Leben trachten.

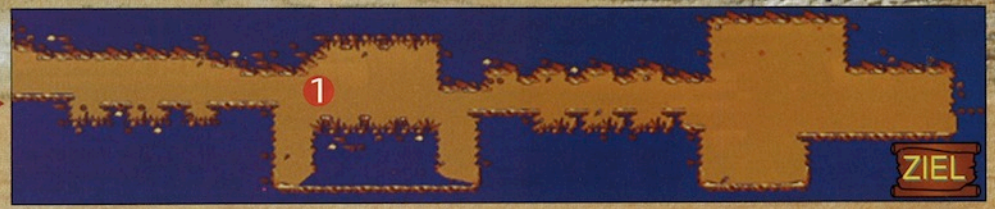
Die Schwerkraft scheint unter Wasser keine Wirkung mehr zu haben!

Mit fünf gesammelten Muscheln ändert sich die Situation schlagartig!

1 Hilfreiche Pflanzen

Dank des Naturstoffs, aus dem seine Gliedmaßen gefertigt sind, hat Pinocchio mit dem Schwimmen selbst keine Probleme. Aber unter Wasser erreicht er die ein oder andere Stelle, an der diese Fähigkeit alleine leider nicht mehr ausreicht, um den Weg erfolgreich fortzusetzen. Hier muß er sich der Hilfe der Seeanemonen bedienen. Laßt Euch von diesen Pflanzen einsaugen und drückt A, damit sie Euch wieder ausspucken. Drückt dann das Steuerkreuz nach rechts, damit Ihr die nächste Pflanze erreicht und so Stück für Stück vorankommt.

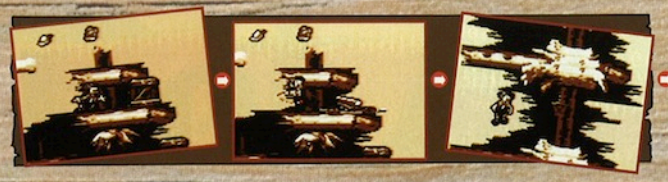


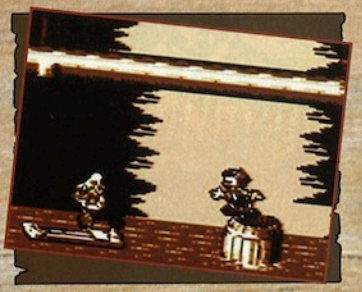


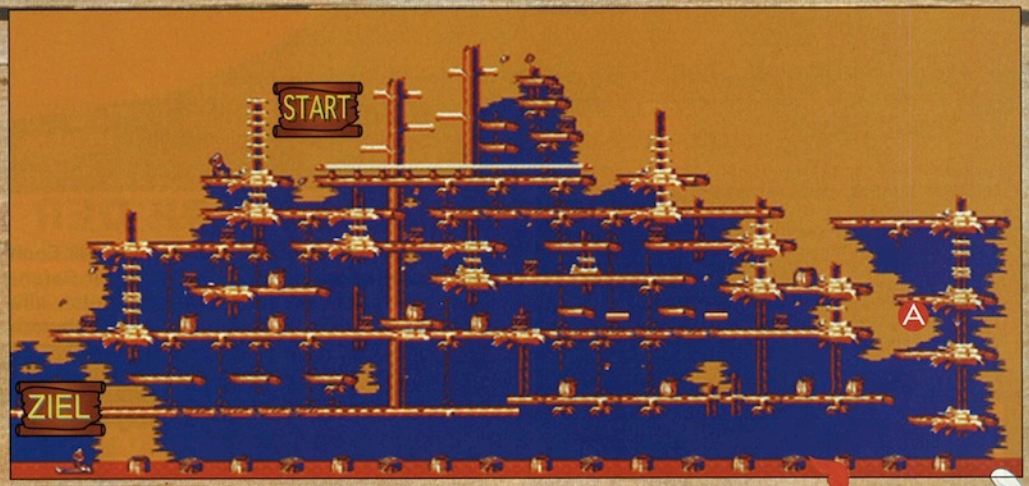
© 1995 The Walt Disney Company

Level 7 – Der Wal

Im Innern des Wals trefft Ihr endlich wieder Euren alten Freund Geppetto. Zusammen mit ihm müßt Ihr versuchen, aus dem riesigen Leib des Tieres zu fliehen. Damit Euch das gelingt, müßt Ihr Euch an die Stelle begeben, an der sich in der Karte das „A" befindet. Springt hier an die Lampe, um ein Feuer zu entfachen. Begebt Euch dann auf die unterste Ebene! Dort schwimmen Fässer und Kisten im Wasser, über die Ihr springend nach links gelangen könnt.







Level 8 – Die Flucht

Auf einem selbstgebastelten Floß gelingt Euch zusammen mit Geppetto die Flucht. Aber die Fahrt auf dem Meer ist kein Zuckerschlecken. Gefährliche Klippen versperren Euch den Weg. Versucht die Hindernisse durch Ducken und gezielte Sprünge zu passieren, damit Euch Euer Verfolger, ein wütender Wal mit Magenkrämpfen, nicht einholt.

Am besten prägt Ihr Euch die Reihenfolge der Klippen genau ein, damit Ihr wißt, was als nächstes zu tun ist. Sollte es dem Wal gelingen, Euch einzuholen, müßt Ihr wieder im Innern des Wals beginnen.

Tim in Tibet

Lange hat es gedauert, bis es endlich möglich war, eines der begnadeten Tim und Struppi Abenteuer auf dem Super Nintendo bzw. auf dem (Super) Game Boy spielen zu können. Nun habt Ihr endlich die Möglichkeit, den Comic „live" nachzuspielen und die Abenteuer von Tim noch intensiver zu erleben. Als erste Umsetzung des bekannten Hergé-Comics präsentiert uns Infogrames Tims Abenteuer in Tibet. In der letzten Ausgabe berichteten wir Euch bereits über den Flugzeugabsturz einer DC-3 Maschine über Nepal. An Bord des Flugzeugs befand sich Tschang, ein Freund von Tim, der nun verschollen ist. Tim setzt alles daran, ihn zu finden... (mm)

DAS DORF DER GEFAHREN

Der fünfte Abschnitt des Spiels stellt Euch auf eine harte Probe. Das Dorf der Gefahren macht seinem Namen nämlich alle Ehre. Von den Balkonen fallen schwere Tonkrüge herab und auf der Dorfstraße behindern tiefe Schlammpfützen Euer Weiterkommen. Noch dazu scrollt der Bildschirm unbarmherzig weiter...

1 Scroll-Schock!

Nachdem Tim mit seinem treuen Gefährten das Hochgebirge durchquert hat, erreicht er die nächste Ortschaft. Auch hier lauern wieder einige Gefahren auf den Jungen mit der peinlichen Frisur. Sobald Tim den Ort betritt, fängt der Bildschirm nämlich zu scrollen an. Folgt einfach dem kleinen Kläffer und achtet auf herunterfallende Krüge.

2 Tonkrug-Terror!

Lauft Ihr im Dorf unter einem Balkon vorbei, solltet Ihr darauf gefaßt sein, daß kurz vor Euch ein Tonkrug auf den Boden kracht. Das ist nicht etwa ein Geschenk des Himmels, sondern ein „Willkommensgruß" des Hausbewohners.

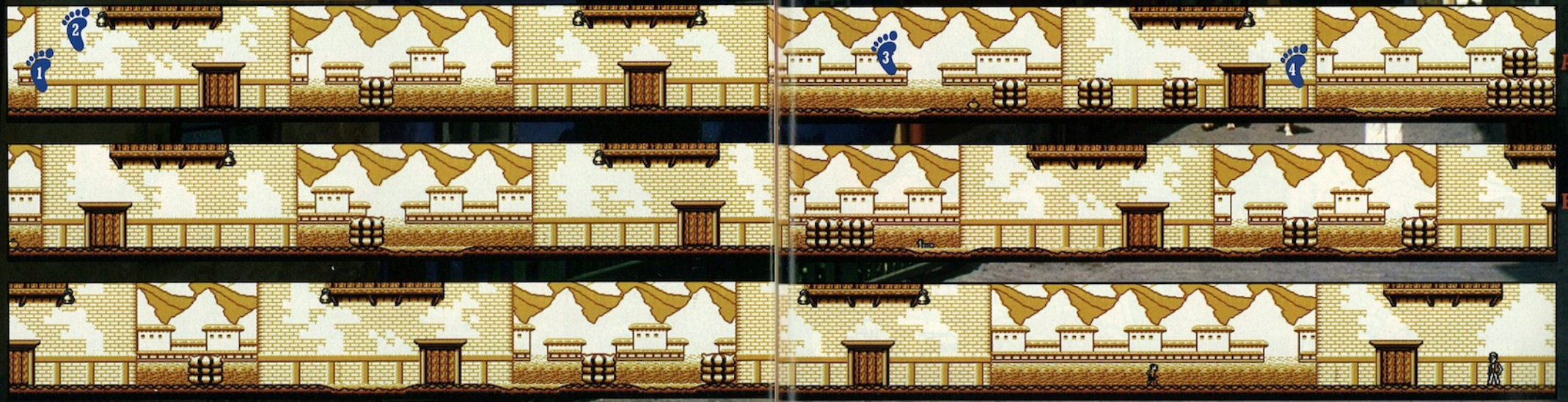
3 Pfützen-Fallen!

Ein anderes Hindernis stellen die im Ort reichlich vorhandenen Schlammpfützen dar. Ihr erleidet zwar keinen Schaden, wenn Ihr in ihnen landet, doch könnt Ihr Euch nun nur noch äußerst langsam bewegen, während das Bild mit unverminderter Geschwindigkeit weiterscrollt.

4 Hundegalopp!

An dieser Stelle fängt Struppi plötzlich an, einen kleinen Spurt einzulegen. Dummerweise scrollt auch der Bildschirm im gleichen Tempo. Sorgt dafür, daß Ihr mit Struppi Schritt halten könnt, denn wenn Euch der linke Bildschirmrand einholt, seid Ihr geliefert. Versucht deshalb, alle Hindernisse rechtzeitig zu überspringen.

Mit einem weiten Satz von den Säcken kommt Ihr Eurem vierbeinigen Freund wieder etwas näher.



© 1995 Infogrames. All rights reserved. Licensed by Nintendo

MARIO IN MARIOZILLA

DIE WILDE AUSEINANDERSETZUNG ZWISCHEN MARIO UND KAMEK NIMMT IHREN LAUF. VOLLER WUT PRÜGELN DIE BEIDEN MIT DEN ÜBERRESTEN DES ZERBROCHENEN BESENS AUFEINANDER EIN. SIE MERKEN NICHT, DASS DER GEHEIMNISVOLLE ZAUBERNEBEL LANGSAM SEINE WIRKUNG ENTFALTET...

NIMM DAS!

AUA!

DU BÖSER!

SELBER!

WO KOMMT DENN DER NEBEL HER?

WAS GEHT AB?

DER NEBEL VERZIEHT SICH. AUF GEHT'S JUNGS!

WO SIND DENN KAMEK UND MARIO ABGEBLIEBEN?

SCHLUSS JETZT! SCHAU DICH LIEBER EINMAL UM!

ES SIEHT GANZ SO AUS, ALS HÄTTEN WIR EIN PROBLEM!

KAAAMEEEK!!! WO BIST DU???

NA, DER IST ABER GANZ SCHÖN GEWACHSEN. ER MUSS ORDENTLICH GEFRÜHSTÜCKT HABEN!

D..DA..DAS G..GRA..GRAS I...IST Z..ZIE..ZIEMLICH H..HO..HOCH!!!

ST..STI.. ..STIMMT!

QUATSCH MIT SOSSE! WIR SIND ZU AMEISENGRÖSSE GESCHRUMPFT!

UM HIMMELS WILLEN! WAS IST GESCHEHEN???

HMMM.... DER NEBEL STRÖMTE AUS DEM ZAUBERBESEN.
VIELLEICHT IST MARIO ZU AMEISENGRÖSSE GESCHRUMPFT.
EHRLICH? ABGEFAHREN!
SIEHT SO AUS. WIR SOLLTEN NACH IHM SUCHEN!
NA, DANN MÜSSTE ER JA HIER IRGENDWO DURCH GRAS FLITZEN.
OH MANN, YOSHI! PASS DOCH AUF, SONST ZERTRAMPELST DU MARIO!!!
HEY YOSHI! WIR SIND HIER! HOL UNS AB!
HIIILFEEE!!!
PFUI YOSHI! SPUCK DAS SOFORT WIEDER AUS!!!
HERAUS DAMIT! HERAUS DAMIT!
NICHT SO WACKELN! UNS WIRD JA GANZ SCHLECHT!

DAS KLAPPT SO NICHT! OSTERN IST ZWAR SCHON VORBEI, ABER YOSHI MUSS EIN EI LEGEN, UM MARIO ZU BEFREIEN.
WARTE YOSHI! BLEIB DOCH HIER UND LEG GEFÄLLIGST EIN EI!!!
UUUUAAAAAA!!!
ZWEI STUNDEN SPÄTER IST ES ENDLICH SOWEIT. YOSHI HAT UNTER GRÖSSTER KRAFTANSTRENGUNG EIN NIEDLICHES EI GELEGT.
ÄCHZ!
HURRA! MARIO UND KAMEK SIND WIEDER DA!
MIT MEINER ULTRACOOLEN SPEZIAL-LUPE SEID IHR ZAPP-ZARAPP WIEDER SO GROSS WIE FRÜHER.
EI, WIE FAMOS! WIR SIND WIEDER GROSS!!!
VON JETZT AN WOLLEN WIR FÜR IMMER FREUNDE BLEIBEN!!!
NUN, LIEBE LESER, MIT DIESER RÜHRENDEN SZENE ENDET UNSER MARIOZILLA-COMIC. IST JA ALLES GERADE NOCH MAL GUTGEGANGEN. ALLERDINGS BLEIBT ABZUWARTEN, OB MARIO UND KAMEK WIRKLICH FREUNDE FÜRS LEBEN WERDEN, ODER OB SIE SICH NICHT DOCH BALD WIEDER IN DIE HAARE KRIEGEN. WIR WERDEN BESTIMMT NOCH VON IHNEN HÖREN...

SYSTEM CHARTS

PROFI CHECK

NAME: Silvia Hofmann
ALTER: 27
JOB: Public Relations

Seit drei Jahren gehört Silvia Hofmann zum Nintendo-Team. Zunächst arbeitete sie im Consumer Service als Spieleberaterin und in der Korrespondenz. Im Februar 1995 stieß sie dann zur Abteilung Public Relations. Dort ist sie unter anderem für die Bearbeitung von Sponsoring-Anfragen und die Medienbetreuung zuständig. Sobald Silvia aber die Tore des Unternehmens verläßt, taucht sie in eine andere Welt ein. Ihre große Leidenschaft läßt sich in drei Worten zusammenfassen: Techno, Techno, Techno. Dabei legt sie allergrößten Wert darauf, daß sie nicht auf „Hitparaden-Techno" steht, sondern eher die progressive Variante schätzt. Eines ihrer größten Rave-Erlebnisse war die „Street Parade" in Zürich. Wenn sie nicht gerade durch die Nacht schwärmt, liebt sie es, gut zu essen. Natürlich nimmt sie auch regelmäßig den Game Boy oder den Controller ihres Super Nintendos zur Hand. Sie mag am liebsten Rollenspiele und Action-Adventures. Besonders die Spiele aus der „Zelda"-Serie haben es ihr angetan.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Charts

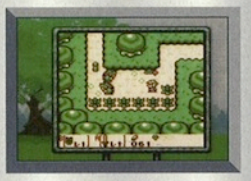
1	SMW 2 – Yoshi's Island	■	1
2	DKC 2 – Diddy's Kong Quest	■	2
3	Zelda III – A Link To The Past	■	3
4	Secret Of Evermore	■	4
5	Earthworm Jim 2	■	5
6	Donkey Kong Country	■	6
7	Secret Of Mana	■	7
8	Breath Of Fire II	▲	–
9	Super Mario Kart	▼	8
10	Super Metroid	▼	9
11	The Great Circus Mystery	▲	13
12	Asterix & Obelix	▼	11
13	Illusion Of Time	▼	12
14	Toy Story	▲	–
15	Int. Superstar Soccer Deluxe	▼	10
16	Soul Blazer	▼	14
17	Demon's Crest	▲	18
18	Super Mario World	▼	16
19	Mega Man X2	▼	15
20	Kirby's Ghost Trap	▲	–

MEINE TOP 5

Erst seit wenigen Monaten ist Manuel Bornschein aus Wilhelmshaven stolzer Besitzer eines Super Nintendos. Da er jedoch jede Menge toller Games besitzt, hat er sich schnell zum Super-Zocker gemausert. Manuel ist ein begeisterter Nintendo-Freak und sammelt alles, was auch nur im entferntesten mit seinem Lieblings-Unternehmen zu tun hat. In seinem Zimmer stapeln sich Clubhefte, Mario-Figuren, ein Karten- und ein Brettspiel, Gläser, Spieleberater, Malbücher, Sticker, ein Super Nintendo-Logo aus Legosteinen und sogar Nintendo-Strümpfe. Also Manuel, wir sind wirklich stolz darauf, so treue Fans wie Dich zu haben.

Das sind seine fünf Lieblings-Games:

1. Super Mario World 2 – Yoshi's Island
2. Star Trek – The Next Generation
3. Super Mario World
4. Star Trek – Starfleet Academy
5. Sim City



GAME BOY Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Donkey Kong Land	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	Mystic Quest	▲	5
5	Wario Land – SML3	▼	4
6	Donkey Kong	▲	7
7	Asterix & Obelix	▼	6
8	Super Mario Land 2	▲	11
9	Adventures Of Lolo	▼	8
10	Pinocchio	▲	–
11	Wario Blast	▼	10
12	Kirby's Dream Land	■	12
13	Street Fighter II	▼	9
14	Duck Tales 2	▲	16
15	Die Schlümpfe	▼	13
16	Tetris	▼	14
17	Toy Story	▲	–
18	Tetris Blast	▲	–
19	Dr. Mario	▼	15
20	Pac-In-Time	▼	17

SNES Fußball Charts

1. International Superstar Soccer Deluxe
2. International Superstar Soccer
3. FIFA Soccer '94
4. Soccer Shootout
5. World Cup Striker

NOW Playing

Während sich die Vöglein in der Frühsommer-Sonne wärmen und die Menschen an die frische Luft drängen, haben sich die Redakteure des Club Nintendo-Magazins in ihre verdunkelten Räume zurückgezogen, um sich ganz dem Spiele-Spaß zu widmen.

ANNETTE ist zurück vom „Space Invaders"-Trip und jetzt läßt sie es so richtig krachen. Vielleicht gelingt es ihr ja bei „Tetris Blast", die Klötzchen zu vernichten.

CLAUDE hat sich Johns Latzhose ausgeliehen und düst als Cowboy Woody durch die „Toy Story"-Spielzeugwelt. Ab und zu hört man einen triumphierenden „Yeehaaa"-Schrei aus seinem Zimmer.

JOHN sitzt jetzt ohne Latzhose vor dem Bildschirm, hat aber trotzdem mächtig Spaß an „Super Mario World 2 – Yoshi's Island". Er kann von diesem Game einfach nicht genug bekommen.

MARCUS verzieht sich in letzter Zeit wieder auffallend oft in den elektronischen Dschungel in Richtung „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest". Wenn er nicht mindestens fünfmal hintereinander Donkey Kong befreit hat, geht er abends ziemlich unglücklich nach Hause.

MARKUS hat das Formel 1-Fieber gepackt. Aus seinem Büro klingt dumpfer Motorenlärm. Tief in seinem Herzen hat er nur einen Wunsch: Bei „F 1 Pole Position 2" Formel 1-Weltmeister zu werden.

THOMAS ist momentan ausnahmsweise mal nicht mit einem Rollenspiel beschäftigt. Rechtzeitig zu Beginn der Freiluftsaison hat er den Golfschläger gezückt und wetzt bei „Kirby's Dream Course" über den Parcours.

Challenge

Auch diesmal haben wir uns wieder etwas Knifflges für die Abenteurer unter Euch einfallen lassen. Wenn Ihr uns die folgende Frage beantworten könnt, seid Ihr nicht nur gut, sondern... sehr gut. Und das ist die Frage: „Was haben Lakosius und der Moderpudding gemeinsam?" Ein kleiner Tip: Lakosius ist ein Bösewicht aus „Secret Of Evermore" – der Moderpudding erscheint in einem Spiel, das ganz ähnlich klingt. Schickt uns die Antworten an die bekannte Adresse – aber nur, wenn sie richtig sind!

Im Sommer dieses Jahres setzt Nintendo die Super Classic Serie mit dem Spiel „The Legend Of Zelda – A Link To The Past" fort. Wie die anderen Spiele dieser Reihe wird es in poppig-roter Verpackung und zu einem besonders günstigen Preis erscheinen. Als eines der ersten Spiele für das damals junge Super Nintendo ließ dieser Titel bereits erahnen, was später programmiertechnisch möglich sein sollte. Ein spielbarer Abenteuer-Trickfilm war die Vorgabe an die Programmierer – seht selbst, was daraus entstanden ist! (tg)

Die Entstehung

Vier Jahre lang haben Nintendos Spezialisten an diesem 8 MBit Modul gearbeitet. Für die Story zeigte sich Kensuke Tanabe verantwortlich, seines Zeichens Hobbyautor und Geschichtenerfinder.

Wieviel Mühe sich die Künstler bei der grafischen Gestaltung des Spiels gaben, läßt sich am ehesten an der Burg von Hyrule erkennen. Hier haben die Verantwortlichen

das Nijo-Schloß im Herzen Kyotos fast naturgetreu nachgebildet und eine unvergleichliche Atmosphäre geschaffen. In Japan wurde „The Legend Of Zelda – A Link To The Past" mit einem Preis des Kultusministeriums ausgezeichnet und zum „Spiel des Jahres" gewählt.

Auch für die Mitarbeiter von Nintendo of Europe stellte dieses Spiel ein Meilenstein in der Geschichte dar. Schließlich war es das erste Projekt, das in einer Rekordzeit von nur 8 Wochen komplett mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet wurde! Zusätzlich zum Spiel wurde später noch ein Spieleberater mit allen Tricks, Kniffen und Karten der einzelnen Labyrinthe veröffentlicht – ebenfalls eine Deutschlandpremiere.

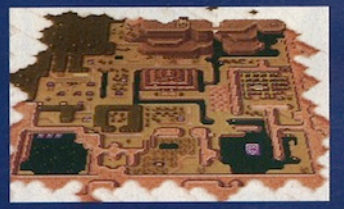
Apropos Premiere: Um Japans schulpflichtige Jugend nicht zum Schwänzen der Schule zu verleiten, veröffentlichte man das Spiel an einem Sonntag. In Japan genießen Videospiele einen weitaus höheren Stellen-

wert als bei uns. Die meisten Kids hätten wohl alles stehen- und liegengelassen, nur um ganz vorne in den langen Schlangen vor den Läden zu stehen!

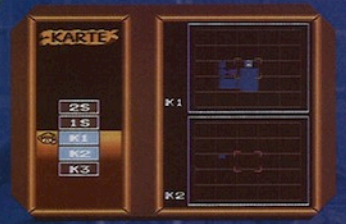
Das Besondere

Mit der Einführung der neuen Konsole mußte sich im Bezug auf Abenteuerspiele natürlich einiges ändern. Auf dem bewährten NES gab es zwar einige sogenannte Adventures, die allerdings in keinster Weise mit dem neuen 16 Bit-Standard konkurrieren konnten. Sowohl grafisch als auch akustisch lagen Welten zwischen den beiden Nintendo-

Geräten. Die Systemvoraussetzungen alleine garantieren allerdings noch lange kein Klassespiel. Vielmehr sind hauptsächlich Spielbarkeit, Story, Umfang und Umsetzung für die Qualität des Spiels ausschlaggebend. Und genau bei diesen Punkten setzten die Nintendo-Profis den Hebel an. Nachdem Story und Verlauf des Abenteuers genau umrissen waren, begann man damit, die Welten zu erschaffen. Der Speicherplatz



© 1992 Nintendo



In jedem der Labyrinthe könnt Ihr eine genaue Karte finden!

Der abgeschossene Pfeil hinterläßt einen bleibenden Eindruck!

Mistwetter!

Vorsicht, Steinschlag!

stellte in puncto Umfang ein ganz besonderes Problem dar. Es wurde jedoch elegant gelöst, indem man Licht- und Schattenwelt ähnlich gestaltete, ohne auf grundlegende Unterschiede zu verzichten. Als der komplette Rahmen fertiggestellt war, ging man daran, Rätsel und versteckte Gegenstände einzubauen.

Im abschließenden „Monitoring" (Testläufe durch Probespieler) wurden dann noch einmal Qualität, Umfang und Spielbarkeit überprüft und, wenn nötig, verbessert, bis das Modul schließlich zum Verkauf freigegeben wurde.

Das Neue

Natürlich ermöglichte das Super Nintendo den Programmierern jede Menge neuer Möglichkeiten. So entstand beispielsweise die Begleitmusik nicht wie üblich am Computer. In einem eigens dafür eingerichteten Akustikraum spielte ein Orchester die Kompositionen ein, die dann digitalisiert ins Spiel integriert wurden.

Grafisch konnte man sich wesentlich stärker auf Details konzentrieren. Das erkennt man zum Beispiel daran, daß abgeschossene Pfeile in der Wand steckenbleiben. Es wurden Karten der Außenwelt und der Labyrinthe hinzugefügt, um das Spiel noch komfortabler zu gestalten. Schließlich ist keinem Spieler damit gedient, stundenlang auf der Suche nach dem richtigen Weg durch die Gegend zu irren.

Die Stimmung

Es ist Nacht, Regen prasselt auf das Dach und in der Ferne ist leises Donnergrollen zu hören. So lassen sich die ersten Sekunden dieses Spiels beschreiben. Nachdem Link das schützende Haus verläßt, in dem er wenige Augenblicke zuvor unter der wärmenden Bettdecke gelegen hat, sieht er sich einem wahren Wolkenbruch ausgesetzt. Und so, wie sich die ersten Spielszenen präsentieren, wird die Stimmung auch im weiteren Verlauf des Abenteuers beibehalten. In der Wüste wird Link bereits zu Anfang von Geiern begrüßt, die nur darauf warten, etwas Schmackhaftes als Hauptmahlzeit zu bekommen. Im Gebirge wird er von herabfallenden Felsen bedroht.

Das Ambiente der verschiedenen Abschnitte ist enorm wichtig. Stellt Euch einfach mal Graf Dracula ohne seine schaurige, düstere Burg mit den zahlreichen versteckten Geheimnissen und dem wallenden Nebel vor – was bleibt denn da eigentlich noch? Oder eine Geisterbahn, die nicht von einer Halle umgeben ist und Ihr so die gesamte Mechanik der Gruselfiguren sehen könnt – ziemlich langweilig! Um richtig Spaß zu haben, braucht man eben auch das richtige Ambiente.

Und bei „The Legend Of Zelda – A Link To The Past" haben die Programmierer zum Glück dafür gesorgt, daß von Anfang bis Ende immer die richtige Stimmung – ob traurig oder lustig, ergreifend oder spannend – herrscht!

Das Abenteuer

Der Wunschtraum vieler, wenn nicht sogar aller Videospieler, ist wohl, das Abenteuer dreidimensional direkt aus den Augen des Hauptdarstellers miterleben zu können. Die Programmierer von „The Legend Of Zelda – A Link To The Past" haben hier einen genialen Mittelweg gewählt. Ihr seht Link und seine Umgebung immer von schräg oben, so daß Ihr sowohl ihn selbst als auch seine Umgebung immer im Auge behalten könnt. Der Raum wirkt also dreidimensional, ohne es tatsächlich zu sein. Nur auf diese Weise ließ sich der Detailreichtum des Spiels umsetzen, denn würde man senkrecht von oben auf eine Wand blicken, sähe man höchstens die Dinge, die sich von ihr absetzen. Aber Bilder, Risse oder anderes wären nicht zu erkennen. Auch innerhalb der Auseinandersetzungen mit den zahlreichen Gegnern hat sich die angewandte Sichtweise bestens bewährt, denn Angriffe von allen Seiten sind allemal spannender als einzelne Angriffe von rechts oder links.

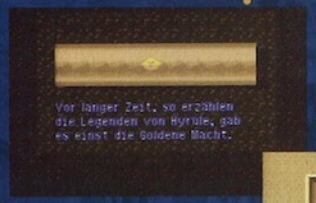
Die Kathedrale präsentiert sich prunkvoll ausgestattet!

SUPER CLASSIC SERIE

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

DIE LEGENDE

Aus den Erzählungen der Alten erfahren junge Hylianer noch heute von der Legende der goldenen Macht. Jene Macht, auch Triforce genannt, die ihrem Träger jeden Wunsch erfüllt. Ganondorff, ein junger und ehrgeiziger Mann, machte sich auf den Weg ins goldene Land, um das Triforce zu suchen. Als er es schließlich fand, wünschte er sich nichts sehnlicher, als das goldene Land zu beherrschen. Die ehemals prächtige Welt wurde fortan vom Bösen regiert. Um nicht ebenfalls unter diese Tyrannei zu fallen, versiegelten die sieben Weisen Hylias die Pforte zur „Schattenwelt", zu der das goldene Land geworden war und lebten jahrhundertelang in Frieden weiter. In letzter Zeit jedoch verschwinden Menschen auf unerklärliche Weise. Das Siegel zur anderen Welt droht zu brechen. Noch weiß niemand, daß Gannon sich anschickt, Hyrule mit seinen bösen Horden zu überrennen und sich zum Herrscher zu erheben. Nur der letzte Nachfahre der legendären Ritter kann sein Vorhaben vereiteln...



LINK IN ACTION

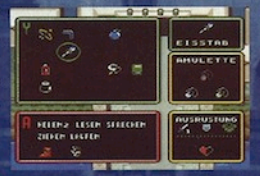
Link erweist sich in diesem Abenteuer als wahres Multitalent. Damit Ihr einen Überblick über seine vielfältigen Fähigkeiten bekommt, zeigen wir Euch die wichtigsten Aktionen. Im Verlauf des Abenteuers, in Verbindung mit dem Erhalt verschiedener Gegenstände, kommen noch weitere Aktionen hinzu.

Lesen — Um Inschriften und Nachrichten verstehen zu können, muß ein richtiger Abenteurer natürlich lesen können.

Heben — Unter Krügen und Steinen sind oftmals wertvolle Edelsteine versteckt, die Link dringend benötigt. Hebt alles hoch, was nicht niet- und nagelfest ist.

Verschieben — Versteckte Mechanismen lassen sich manchmal durch Verschieben bestimmter Steine auslösen. Manchmal muß man Steine allerdings auch verschieben, um weitergehen zu können.

Im Verlauf Eures Abenteuers könnt Ihr sehr viele Gegenstände finden.



Eure Ausrüstung

Während Eures Abenteuers könnt Ihr ein ganzes Arsenal von Gegenständen finden. Drückt Ihr die Start-Taste, erscheint ein spezieller Bildschirm, auf dem Ihr alle Gegenstände seht, die sich in Eurem Besitz befinden. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr den Cursor in der Liste bewegen, um so die Gegenstände, die Link benutzen soll, anzuwählen. Mit Hilfe dieses Bildschirms könnt Ihr gegen Ende des Abenteuers auch prüfen, ob Ihr alle Gegenstände gefunden habt. Befinden sich Lücken in der Liste, habt Ihr nicht alle Sachen gefunden und solltet Euch noch einmal genauestens umsehen!

Gannons Schergen

Natürlich sorgt Gannon mit seinen Spießgesellen dafür, daß Euch niemals langweilig wird. Unzählige Gegner warten in den Palästen auf Euch. Zur Krönung wird jeder Palast auch noch von einem besonders üblen Gesellen bewacht, den Ihr besiegen müßt, um das Rätsel des Palastes zu lösen. Als Belohnung winkt Euch nach jedem Sieg über einen der Endgegner ein Herzcontainer, der Eure Energie erhöht.

Das Masterschwert

Nachdem Ihr die Endgegner in den drei Palästen der Lichtwelt besiegt habt, steht Euch der Weg zum Masterschwert offen. Mit Hilfe dieses Schwertes sollte es Euch gelingen, den bösen Zauberer Agahnim zu vertreiben und ihm in die Schattenwelt zu folgen. Die Sagen um diese mächtige Waffe, die sich in den verlorenen Wäldern befindet, werden seit jeher von Generation zu Generation weitergegeben. Es heißt, daß nur derjenige das Schwert führen kann, der sich als der tapferste Ritter erweist. Ob Link mit Eurer Unterstützung dieser Aufgabe gewachsen ist?

Licht und Schatten

Die Schattenwelt ist Gannons Reich. Von hier aus versucht er, die rechtschaffenen Bürger Hyrules in seinen Bann zu ziehen. Link muß ihm in die Schattenwelt folgen, um ihn auf seinem eigenen Territorium zu schlagen. Aber bis dahin ist es ein sehr weiter Weg. In acht Palästen müßt Ihr die Gegner in die Flucht schlagen und Euch Schritt für Schritt näher an das Böse selbst herankämpfen. Solltet Ihr dieses Vorhaben wirklich in die Tat umsetzen können, kommt es in der Pyramide der Schattenwelt zum Showdown mit Gannon höchstpersönlich.

Auf Links Spuren ...

...werden wir auch in der nächsten Club Nintendo Ausgabe wandeln. Dann werden wir Euch zeigen, wie Eure ersten Schritte im Land der Abenteuer aussehen sollten und was Ihr unbedingt beachten müßt. Vielleicht versucht Ihr aber auch, schon mal ohne uns anzufangen und Hyrule zu befreien. Möge die Kraft des Schwertes mit Euch sein!

Kämpfen — Damit Ihr die vielen aufdringlichen Gegner loswerdet, ist Link mit dem Schwert seines Onkels ausgerüstet. Später wird er vielleicht noch stärkere Waffen finden!

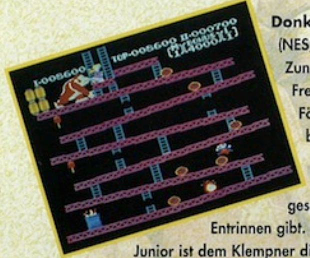
Wirbelattacke — Durch langes Training hat Link diese Technik erlernt. Er wirbelt sein Schwert mit atemberaubender Geschwindigkeit herum und kann so oftmals mehrere Angreifer mit einem Schlag besiegen.

Rennen — Mit den Pegasusstiefeln ist Link in der Lage, einen Spurt einzulegen. Wer sich ihm hier in den Weg stellt, wird einfach überrannt.

CLASSIX

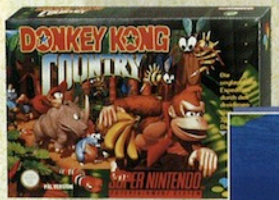
SUPERSTARS Teil 2

DONKEY KONG

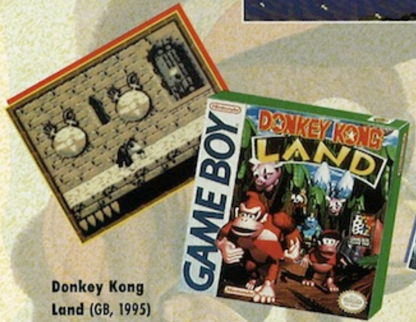


Donkey Kong Classics (NES, 1992)
Zunächst geht es darum, Marios Freundin Pauline aus den Fängen des Riesengorillas zu befreien. Anschließend wird Donkey von Mario in einen Zookäfig gesperrt, aus dem es kein Entrinnen gibt. Oder doch? Donkeys Junior ist dem Klempner dicht auf den Fersen.

Donkey Kong (GB, 1994)
Fast ein Jahrzehnt nach dem Mega-Erfolg vom „Donkey Kong"-Spielautomaten setzt Miyamoto noch eins drauf. Den vier Original-Leveln wurden noch 96 weitere hinzugefügt, die aus der legendären Affenjagd ein Abenteuer der Spitzenklasse machen.



Donkey Kong Country (SNES, 1994)
Die englische Softwarefirma Rare nimmt sich Nintendos Maskottchen an und vereint die Begriffe „Revolution" und „Evolution" in einem Videospiel, wie es die Welt noch nicht gesehen hat. „Donkey Kong Country" ist ein Jump'n Run der Superlative mit 32 MBit Speicher und vollständig gerenderten Grafiken.



Donkey Kong Land (GB, 1995)
Daß man gerenderte Grafiken auch auf dem Game Boy darstellen kann, hätte wohl niemand für möglich gehalten. Trotzdem schaffen es Donkey Kong und sein neuer Freund Diddy auch auf der kleinsten Nintendo-Konsole, die Herzen der Videospieler zu erobern.

Donkey Kong Country 2 (SNES, 1995)
Zum ersten Mal nach langer Zeit ist Donkey Kong wieder in der mißlichen Lage, das Zeitgeschehen durch schwedische Gardinen betrachten zu müssen. Diesmal hat ihn nicht Mario, sondern der Echsenkönig King K. Rool hinter Gitter gebracht. Zum Glück hat Diddy eine neue Freundin namens Dixie Kong.

1981 entwickelte der damals noch unbekannte Videospieldesigner Shigeru Miyamoto für Nintendo einen Münzautomaten, der heute zu den absoluten Klassikern gehört. „Donkey Kong" war eine moderne Mixtur aus „Die Schöne und das Biest" und „King Kong". Hauptfiguren waren ein untersetzter Zoowärter, seine Freundin und ein übergroßer Gorilla. Innerhalb kürzester Zeit wurde das Spiel zum Kult! Der Zoowärter wurde wegen seines südländischen Aussehens Mario genannt, während der Name des Affen durch den Automatentitel bereits vorgegeben war. Miyamoto fühlte sich durch den Erfolg seines Erstlingswerkes bestätigt und programmierte in nur wenigen Monaten einen zweiten Teil des Affenspektakels mit dem Titel „Donkey Kong Jr.".
Für das NES wurde **1983** ein dritter Teil entwickelt, der es nur noch zu einem Achtungserfolg brachte – dann war Donkey Kongs Karriere vorläufig beendet.
1992, neun Jahre nach seinem ersten Auftritt, wagte Donkey Kong vorsichtig ein Comeback.
In „Super Mario Kart" spielte der mittlerweile in die Jahre gekommene Gorilla einen der Rennfahrer, die sich mit Super Mario ein heißes Duell liefern.
Nach unzähligen Super Mario Abenteuern brauchte Miyamoto **1994** offenbar eine kleine Klempner-Pause (Mario hatte inzwischen seinen Beruf gewechselt) und widmete sich wieder seinem anderen Kind. Für den Game Boy entstand die eigentliche Fortsetzung des 81'er Hits „Donkey Kong". Den vier Original-Leveln wurden 96 neue (!) hinzugefügt. Donkey feierte ein Comeback, wie es sich manche in Vergessenheit geratene Hollywood-Stars nur wünschen können. Etwa zur gleichen Zeit wurde die Donkey Kong-Lizenz Nintendo of America übertragen, die mit der englischen Softwarefirma Rare ein herausforderndes Projekt realisieren mußten – ein Jump'n Run für das Super Nintendo Entertainment System. Was daraus geworden ist, dürfte wohl jeder wissen. „Donkey Kong Country" wurde innerhalb weniger Wochen zu einem der meistverkauftesten Videospiele aller Zeiten.

Zur Zeit bereitet sich Donkey Kong auf drei neue Spiele vor (Game Boy, SNES & N64), die noch dieses Jahr erscheinen sollen. Außerdem ist eine computeranimierte TV-Serie mit dem Nintendo-Gorilla in Arbeit. Die Filmrechte zu „Donkey Kong Country" wurden übrigens an die Universal Studios in Los Angeles verkauft. Wann der erste Kinofilm kommt, ist jedoch noch unbekannt.

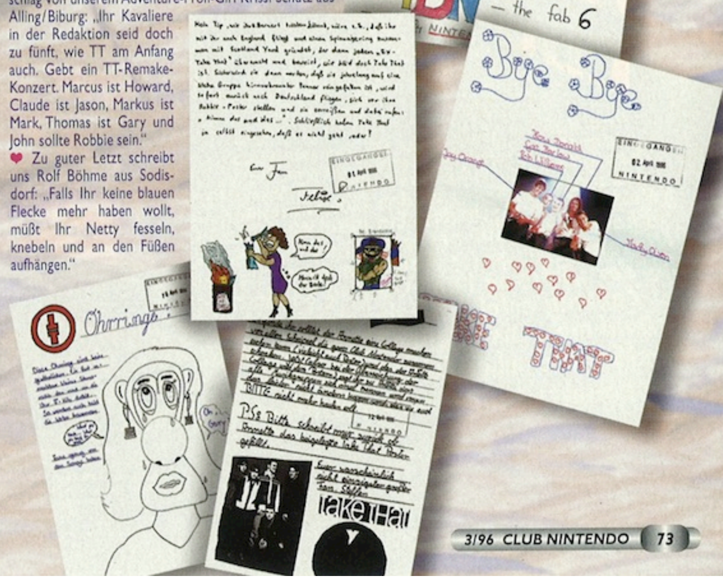
TAKE NETTY

„How deep is your love?"

Diese Frage haben wir uns auch gestellt, als wir die zahlreichen Einsendungen zum Thema ❤ „Netty & Take That" ❤ (Ausgabe 2/96) erhielten. Wir möchten uns an dieser Stelle schon einmal ganz herzlich für Eure aufrichtige Anteilnahme an Nettys Schicksal bedanken. Ihr habt Ihr wirklich geholfen, den Take That-Trennungsschmerz zu verkraften. Geholfen habt Ihr aber auch uns Redakteuren, denn Nettys Miene hellt sich Tag für Tag ein Stückchen auf. Gestern hat sie sogar schon wieder gelacht! Natürlich wollen wir Euch nicht vorenthalten, welche abgefahrenen Vorschläge wir erhielten, um Netty zu trösten:

Andreas Reinhold aus Jena gab uns den Tip, Ihr eine CD von den „Backstreet Boys" oder den „Ärzten" zu schenken: „Wenn Ihr ihren Geschmack getroffen habt, wird Netty Euch sicher in Ruhe lassen und Euch nicht mehr hauen." Uwe Gessler aus Halle/Saale riet uns, möglichst schnell die besten Spieledesigner der Welt zusammenzutrommeln, um ein „Take That"-Videospiel zu entwerfen. René Hintz aus Bochum schreibt: „Es ist ja nicht so, als seien die Take That-Jungs tot umgefallen. Sie leben doch noch! Vielleicht machen sie ja sogar einzeln Musik. Netty kann doch auch einen ‚Take That-Komm Wieder'-Club gründen." Eine tolle Idee hatte auch Marcel Gebhard aus Eisenhüttenstadt. Er meint, Netty solle sich einfach vorstellen, die Gruppe hätte sich gar nicht aufgelöst. Sie würden nur keine Konzerte mehr geben und keine Lieder mehr singen. Dazu solle sie eine CD auflegen, ein paar Kerzen anzünden und laut mitträllern. André Ritter aus Hagen rät Netty zu intensivem „Super Mario Kart-Special Cup"-Spielen. „Wenn Du den Goldpokal errungen hast, wirst Du Take That vergessen." Einen feinen Vorschlag hat Tobias Rick aus Bonn: „Macht einfach Streichholzziehen. Der Verlierer muß sich zu Robbie umoperieren lassen." Einen kleinen Trost für Netty hat Philipp Vielberth aus München: „Michael Jackson wird sich auch bald auflösen." Benjamin Gruna aus Neuenstein schreibt: „Netty sollte cool bleiben und ihren Geschmack ändern. Sie sollte ‚Caught In The Act' hören." Auch nicht schlecht ist der Vorschlag von Tobias Babel aus Herne: „Fahr doch mal in den Urlaub. Dort wirst Du bestimmt einen Freund finden, der Dich tröstet." Martin Spotka aus Bamberg weiß einen sportlichen Rat: „Gehe doch ins Westfalenstadion und feure dort Deinen Lieblingsverein Borussia Dortmund an." Alexander Tinius plädiert für die radikale Lösung: „Wenn alles nicht hilft: Schmeißt sie raus!" (Anm. der Red.: NIEMALS!!!) Auch Ronald Feilitzsch bevorzugt eine Radikalkur: Er schreibt, wir sollten Netty in ein mit TT-Postern gepflastertes Zimmer einschließen und Ihr 48 Stunden lang „How Deep Is Your Love?" vorspielen. Danach wäre sie geheilt. Diemo Klösel aus Duisburg meint, wir sollten Netty zur Abschreckung täglich eine Stunde lang das Video zeigen, wie „Take That" bei „Wetten daß,..." Gummibärchen geschmatzt hätten. Sascha Seeburger aus Balingen bietet seine Brieffreundschaft an, um Netty zu trösten. Matthias Kleen aus Wiesmoor rät uns, die Gruppe „Take Nintendo" zu gründen. Wir sollten Lieder wie „Back for Game Boy" oder „How Deep Is your Luigi?" singen. Eine recht kostspielige Idee hat Wladi Bragin aus Wertheim: „Kauft Ihr eine CD, die sie noch nicht hat und schenkt ihr die teuersten Pralinen und Blumen." Stellvertretend für viele Einsender veröffentlichen wir den Vorschlag von unserem Adventure-Profi-Girl Krissi Schütz aus Alling/Biburg: „Ihr Kavaliere in der Redaktion seid doch zu fünft, wie TT am Anfang auch. Gebt ein TT-Remake-Konzert. Marcus ist Howard, Claude ist Jason, Markus ist Mark, Thomas ist Gary und John sollte Robbie sein."
❤ Zu guter Letzt schreibt uns Rolf Böhme aus Sodisdorf: „Falls Ihr keine blauen Flecke mehr haben wollt, müßt Ihr Netty fesseln, knebeln und an den Füßen aufhängen."

Den ultimativen Netty-Tröstungsvorschlag hat uns Sascha Ewert aus Bad Vilbel geschickt. Seine Idee ist einfach, aber genial: „Vielleicht geht's ihr besser, wenn sie einen 'SUPER-DOOPER-MEGA-PITSCHE-PATSCHE-SCHLEIMI-DEIMI-KNUTSCHER' von mir mitten auf die Nase bekommt?" Also Sascha, eines ist mal sicher, auf eine schönere Art und Weise kann man Netty überhaupt nicht trösten!!!



Impressum

Titelmotiv: Disney Pinocchio

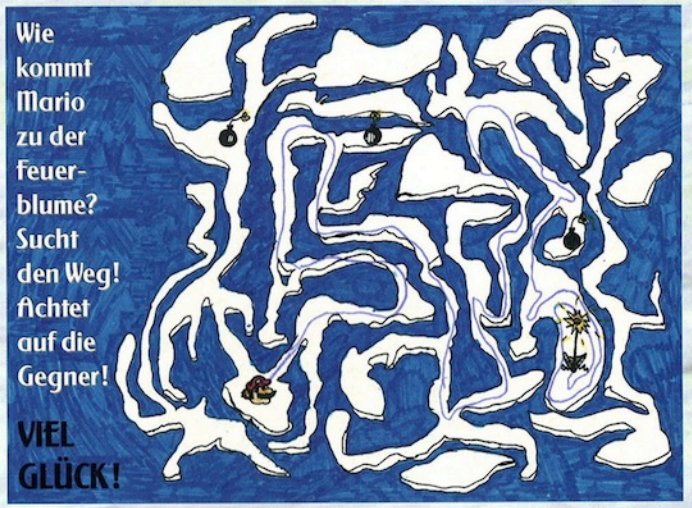
Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	John. D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Layout (Deutschland):	Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg
Layout (Japan):	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Satz:	Homm & Rudolf Type Service GmbH, Frankfurt
Litho (Japan):	G.C.I., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 10

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

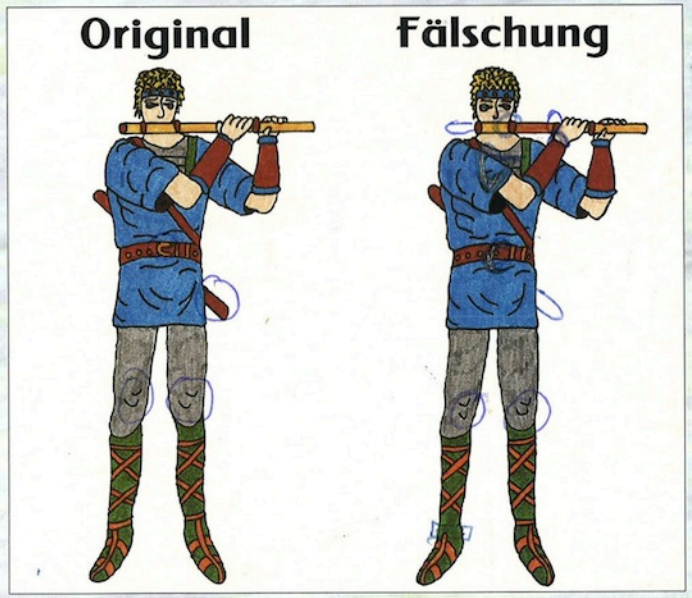
Urheberrecht
©1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

RÄTSEL



Mario ist ziemlich verzweifelt. Schon seit Stunden sucht er den Weg zur Feuerblume. Könnt Ihr ihm vielleicht helfen? Ihr würdet Mario damit bestimmt einen riesigen Gefallen tun. Also nix wie los, die Feuerblume suchen! Übrigens, Matthias Wackerbauer aus Essenbach hat uns dieses fiese Labyrinth geschickt.



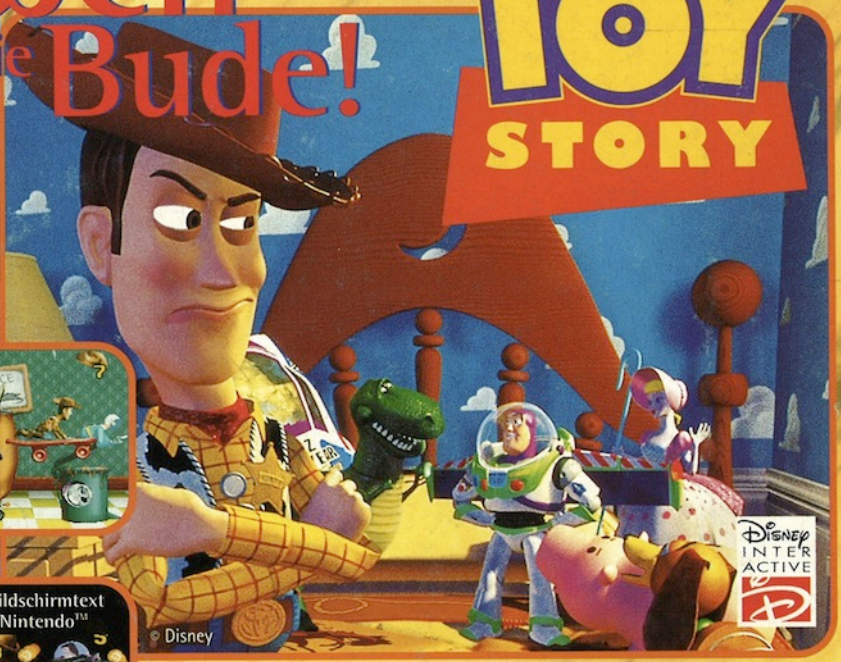
Hier müßt Ihr ganz genau hinsehen. Thomas Sperl aus Vogtareuth hat acht Fälschungen eingebaut. Betrachtet zuerst das Original des Helden aus „Illusion Of Time" und versucht dann, die Fälschungen zu erkennen. Viel Spaß!

Jetzt kommt

Leben in die Bude!

Disneys

TOY STORY



Exklusiv für Super Nintendo™ und Game Boy™. 32-Mbit computergerenderte Grafik, atemberaubend animierte Charaktere, eine Wahnsinns-Story: Das ist Toy Story, das Videospiel für Super Nintendo™ und neu für Deinen Game Boy™. Faszinierend wie der computeranimierte Kinofilm von Walt Disney, aber hier sorgst Du für Action! Ob Jump'n'Run, Autorennen oder eine fantastische 3-D-Welt aus der „Ich"-Perspektive – in diesem verrückten Spiel kommt nichts zu kurz. Mit Woody, dem lassoschwingenden Cowboy, und Captain Buzz Lightyear, dem furchtlosen Weltraumranger, erlebst Du die unglaublichsten Geschichten. Steig' ein, und bestehe alle Abenteuer!

NEU

Erhältlich ab 2. Hälfte Juni/
Anfang Juli 1996

Sofort erhältlich!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.
© The Walt Disney Company